



APRENDERAPROGRAMAR.COM

FUNCIÓN PRINTF.  
MOSTRAR MENSAJES POR  
PANTALLA EN LENGUAJE C.  
EJEMPLOS Y EJERCICIOS  
RESUELTOS. (CU00523F)

Sección: Cursos

Categoría: Curso básico de programación en lenguaje C desde cero

Fecha revisión: 2031

**Resumen:** Entrega nº23 del curso básico "Programación C desde cero".

Autor: Mario Rodríguez Rancel

## MONSTRAR MENSAJES POR PANTALLA EN C

Una funcionalidad básica para poder desarrollar nuestros primeros programas en C será la de mostrar mensajes por pantalla. Esto nos permitirá mostrar mensajes al usuario del programa, visualizar el resultado de cálculos, etc. Hay varias formas de mostrar mensajes por pantalla con C, vamos a comenzar estudiando el uso de una de ellas.



La salida de datos por pantalla más básica la conseguimos a través de la función *printf*. La sintaxis básica para esta función es la siguiente:

```
printf ("texto1 %codigoFormato1 texton %codigoFormaton", variable1, variablen);
```

Se puede introducir la cantidad de texto y la cantidad de variables a mostrar por pantalla que se desee.

Los códigos de formato son los que hemos explicado al hablar de la función *scanf*. Escribe y ejecuta este código para comprobar el funcionamiento de la función.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
// Ejemplo aprenderaprogramar.com
int main() {
    double numDecimal;
    printf ("Introduce un numero decimal: ");
    scanf ("%lf", &numDecimal);
    printf ("Has introducido %lf", numDecimal);
    return 0;
}
```

Los resultados que obtendremos serán similares a los siguientes:

Entrada teclado	Resultado obtenido	Comentario aprenderaprogramar.com
3,25	Has introducido 3.000000	Para introducir un decimal hay que usar el . como separador decimal, aunque puede variar según compiladores y entornos
5 arboles	Has introducido 5.000000	Se ignora todo carácter después del último reconocible como numérico
5	Has introducido 5.000000	Si introducimos un entero se transforma automáticamente a decimal
5*4	Has introducido 5.000000	Se ignora todo carácter después del último reconocible como numérico
2.784	Has introducido 2.784000	Se completa hasta la precisión decimal con que trabaje el sistema

Comprueba el resultado de este otro programa:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
// Ejemplo aprenderaprogramar.com
int main() {
    int numEntero=56; long numLong =44322155;
    float numFloat=2.36; double numDouble=2.545466;
    char miChar='c'; char cadena []= "Esto es una cadena";
    printf ("numEntero vale %d\n", numEntero);
    printf ("numLong vale %ld\n", numLong);
    printf ("numFloat vale %f\n", numFloat);
    printf ("numDouble vale %lf\n", numDouble);
    printf ("miChar vale %c\n", miChar);
    printf ("cadena vale %s\n", cadena);
    return 0;
}
```

Haz pruebas declarando datos equivocadamente. Por ejemplo puedes declarar `int numEntero=56.23;` y comprobar qué hace el compilador cuando se encuentra con una circunstancia de este tipo. En algunos casos ignorará aquellos caracteres que no pueda reconocer, en otros casos hará conversiones automáticas de datos y en otros casos habrá mensajes de error.

En general debemos evitar "esperar" conversiones automáticas o que se ignoren caracteres y tratar de trabajar de forma precisa dotando a los programas de coherencia y comprobaciones suficientes en el manejo de datos.

## EJERCICIO

Crea un programa donde se cumplan estas indicaciones. Declara cuatro variables: una de tipo entero y nombre **edad**, otra de tipo long y nombre **distancia**, otra de tipo carácter y nombre **letra** y otra de tipo array de caracteres y nombre **cadenaTexto**. Asígnales, respectivamente, los siguientes valores: 21, 488321, k, alameda. Muestra dichos contenidos por pantalla. A continuación asigna respectivamente, los siguientes valores a las variables: 22, 666543, t, arboleda. Muestra dichos contenidos por pantalla.

Para comprobar si tus respuestas son correctas puedes consultar en los foros [aprenderaprogramar.com](http://aprenderaprogramar.com).

**Próxima entrega:** CU00524F

**Acceso al curso completo** en [aprenderaprogramar.com](http://aprenderaprogramar.com) -- > Cursos, o en la dirección siguiente:  
[http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com\\_content&view=category&id=82&Itemid=210](http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=82&Itemid=210)