

NAME

Ruddy Gonzales

CLASS

F.P

SPEAKER

Carlos A. Uruge

DATE & TIME

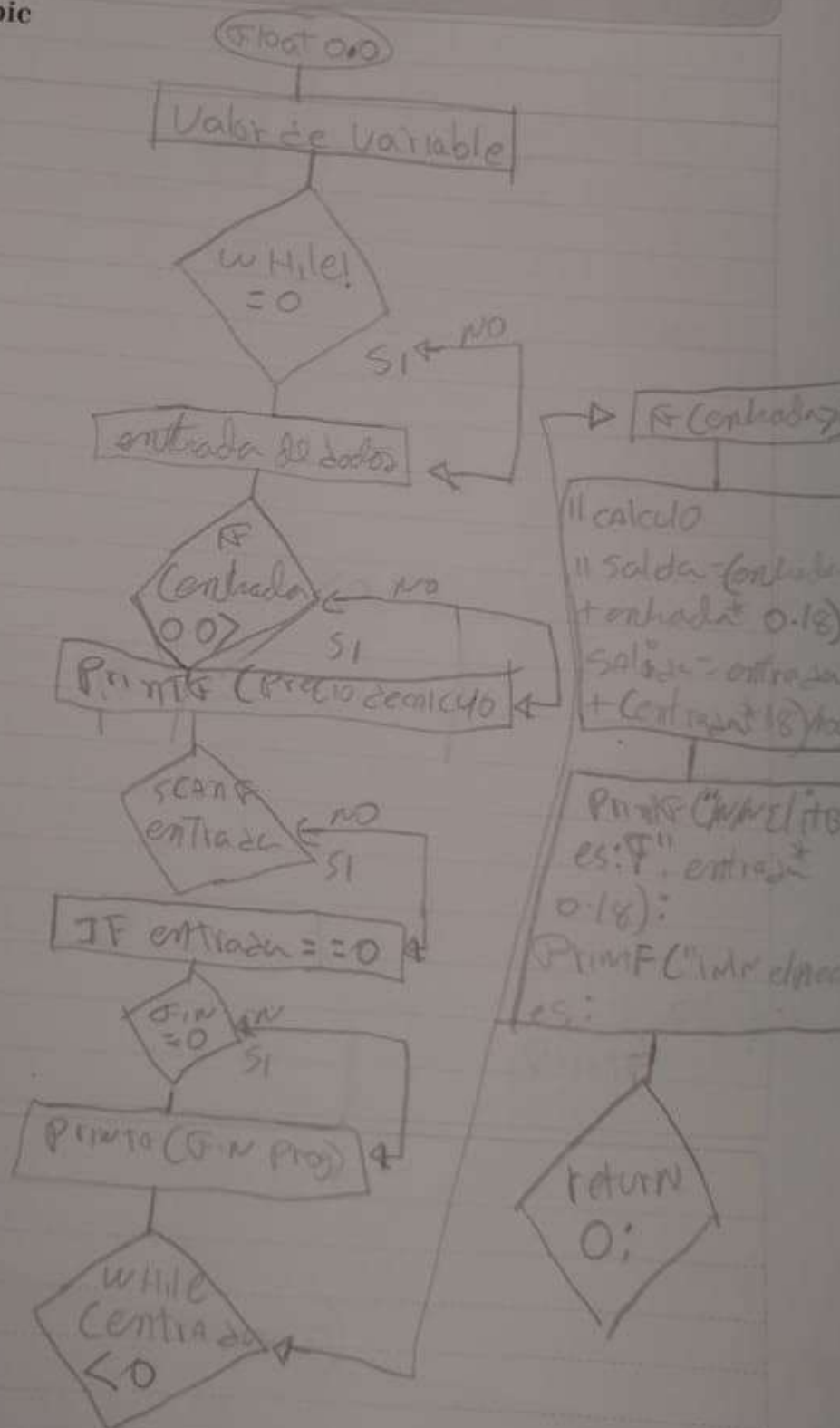
9-11-2022

Title

Caso calculo de ITbi's

Keyword

Topic



NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Ruddy Gonzalez	F P	Carlos Antonio	9-11-2022

Title Arreglo unidimensional

Keyword

Topic

un arreglo unidimensional permite almacenar N elementos del mismo tipo (enteros, reales, caracteres, cadenas de caracteres, etc.) y acceder a ellos por medio de índices. En los arreglos unidimensionales se distinguen dos partes fundamentales: los componentes y el índice. Los componentes hacen referencia a los elementos que se almacenan en cada una de las celdas o celda. El índice por su parte especifica la forma de acceder a cada uno de estos elementos para hacer referencia a un componente de un arreglo utilizamos tanto el nombre del arreglo como el índice del elemento.

Questions

Summary:

Revisar

Gonzalez

CLASS

F-P

SPEAKER

Carlos

DATE & TIME

30-9-22

Title

Introducción I

Keyword

mayor
utilizan
rayos
símbolo
sistema

Topic

de acuerdo con la Historia
se cree que los primeros pobladores
utilizaban rayos circulares figura
de animales u objetos para representar
cantidades por ejemplo una manada
de siete animales podría estar
representando por siete rayos o
siete siete figura de ese animal
pero para representar cantidad cada
vez mayores se usa la agrupación
de varios símbolos en un solo
con la finalidad de compactar la
información por ejemplo los egipcios
utilizaban símbolos para representar
cantidad y algunos de ellos son $I = 1$
 $O = 10$, $? = 100$; utilizando esto la
representación de 134 es la siguiente
 $? O O O IIII = 134$

Questions

otro sistema aditivo es el sistema
de numeración Romano en el cual
los símbolos I, V, X, L, C, D y M
representan cantidades y una línea sobre
el símbolo implica una multiplicación

Summary:

para representar cantidad cada vez
mayores se usó la agrupación
de varios símbolos en un solo con
la finalidad de compactar la información

NAME: Ruddy Gonzalez CLASS: F-P SPEAKER: Carlos Pichardo DATE & TIME: 30-9-22

Title: Sistema binario Octal y Hexadecimal

Keyword	Topic
Cifra Sistema exponencial decimal	<p>El sistema binario solo Hay dos cifras: 0 y 1. como sucede en el sistema decimal en este sistema binario tambien utiliza exponente para expresar cantidades mayores. mientras que en el sistema decimal la base es 10. en el sistema binario la base es 2</p>
Questions	<p>Como se menciona anterior mente la representacion exponencial se utiliza para convertir una cantidad de un sistema numerico cualquiera al sistema decimal</p> $10011.01_2 = 1 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 + 0 \times 2^{-1} + 1 \times 2^{-2}$ $= 16 + 0 + 0 + 2 + 1 + 0 + 0.25$ $= 19.25_{(10)}$ <p>como el 0 y el 1 son caracteres validos en el sistema decimal y en otros sistemas de mayor base de aqui en adelante se indicara el sistema en que se encuentra un numero expresado su base con un sub indice entre parentesis</p>

Summary:

toda cantidad multiplicada por cero es como se mostro en el caso anterior sin embargo a partir de ahora esto sera suprimido

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Rubén Jazay	F P	CAYUS	30-9-22

tema Sistema binario Octal y Hexadecimal

Keyword convertir una cantidad que tiene una parte entera y otra fraccionaria de base diez a base dos la parte entera se divide sucesivamente entre dos y los restos resultantes se toman en orden contrario o como se encontraron la parte fraccionaria se multiplica por 2 y el entero del resultado conforma la parte fraccionaria en el orden en que fueron encontradas. Este procedimiento

Questions

ejemplo: convertir el número 28.37 a base 2
Solución: parte entera

$$28 / 2 = 14$$

$$14 / 2 = 7$$

$$7 / 2 = 3$$

$$3 / 2 = 1$$

$$1 / 2 = 0$$

0 7 Resto

0

1

1

1

1

los restos se toman en orden inverso como fueron encontrados

parte fraccionaria

$$0.37 \times 2 = 0.74$$

$$0.74 \times 2 = 1.48$$

$$0.48 \times 2 = 0.96$$

$$0.96 \times 2 = 1.92$$

$$0.92 \times 2 = 1.84$$

0 entero

1

0

1

1

los enteros se toman en el mismo orden como fueron encontrados

Summary:

En la parte fraccionaria obtener un resultado exacto sin embargo para ilustrar el procedimiento es suficiente con cuatro dígitos después del punto que separa la parte entera de la parte fraccionaria

NAME Ruddy gonzalez	CLASS P-P	SPEAKER carlos pichardo	DATE & TIME 30-9-22
Title algoritmo diagramas de flujo programación en C I			

Keyword	Topic
resolver empezamos resultado aplicar	<p>Los Humanos aprendemos cotidianamente serie de paso procedimientos o acciones que nos permiten alcanzar algún resultado o resolver algún problema. Esta serie de paso procedimientos y acciones comenzamos a aplicar desde que empezamos el día cuando decidimos bañarnos posteriormente cuando tenemos que ingerir alimentos también seguimos una serie de paso que nos permiten alcanzar un resultado específico tomar el desayuno. En realidad estamos aplicando algoritmos para resolver problema muchas veces aplicamos el algoritmo de manera inadvertida, inconsciente o automática. Esto ocurre generalmente cuando el problema el que nos enfrentamos hemos resuelto con anterioridad gran número de veces.</p>
Questions	

Summary:

aplicamos el algoritmo de manera inadvertida inconsciente o automática. Nos enfrentamos a un resultado con anterioridad Varias Veces

NAME
Ruddy Gonzalez

CLASS
F-P

SPEAKER
En 1º

DATE & TIME

30-7-22

Title

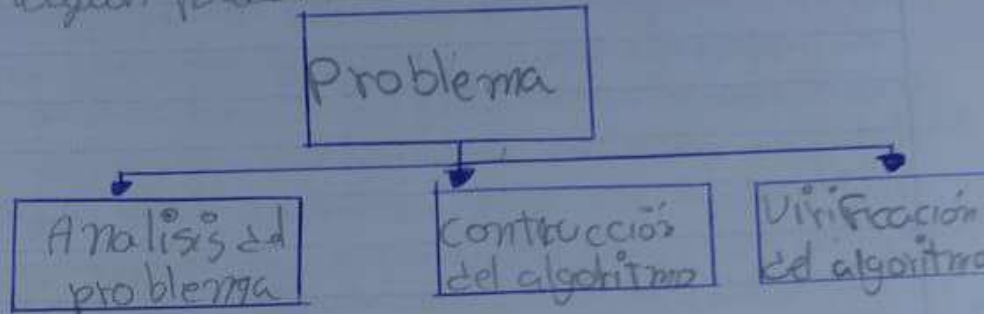
Diagrama de Flujo y Programacion en C
II

Keyword

Datos
Analisis
Procedimiento
Verificacion

Topic

podemos abreviar las etapas que debemos seguir para solucionar algun problema

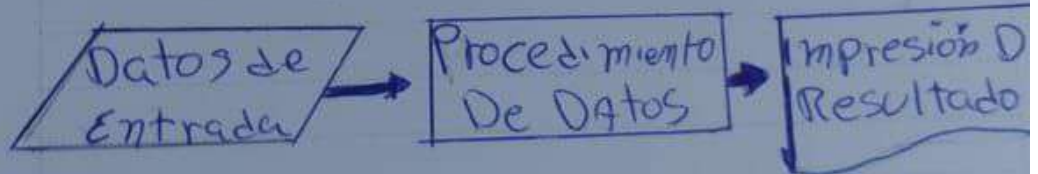


Questions

Precision: Las pasos a seguir en el algoritmo se deben precisar claramente

Determinismo: El algoritmo dado un conjunto de datos de entrada identico siempre dara siempre el mismo resultado

Finitud: El algoritmo independiente de la complejidad del mismo, siempre debe tener longitud finita



Summary:

todo diagrama de flujo debe tener un inicio y un fin. Las lineas utilizadas para indicar la direccion del flujo del diagrama deben ser rectas verticales y horizontales



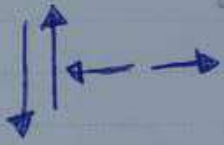


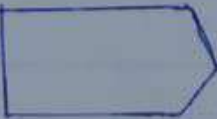
Title Diagrama de flujo Programacion C
III

Keyword Lenguaje Diagrama Solucion Programa	Topic El diagrama de flujo representa la esquematización grafica de un algoritmo en realidad muestra los pasos o proceso a seguir para alcanzar la solución de un problema. La construcción correcta del mismo es muy importante ya que a partir que se escribe el programa en un lenguaje de programación determina en este caso utilizamos el lenguaje C aunque cal recordar que el diagrama de flujo se debe construir de manera independiente al lenguaje de programación. El representa la solución del problema. El programa representa la implementación en un lenguaje de programación
Questions	

Summary: para alcanzar la solución de un problema la construcción correcta del mismo es muy importante ya que a partir que se escribe el programa en un lenguaje C.

NAME: Ruddy Gonzalez CLASS: F-P SPEAKER: Carlos Pichardo DATE & TIME: 30-9-22

Title: Diagrama de flujo Programacion C II

Keyword	Topic
modulo switch almacena diagrama procedimiento	 <p>se utiliza para representar una decision multiple switch. que analizaremos en el siguiente capitulo en un inter se almacena un selecto y dependiendo del valor del dicho selecto se sigue por una de las ramas o camino alternativo</p>
Questions	 <p>se utiliza para representar la impresion de un resultado expresada</p>
Que es el diagrama y que significado tiene	 <p>expresa la direccion del flujo del diagrama</p>
	 <p>expresa conexi3n dentro de una misma pagina</p>
	 <p>Representa conexi3n entre paginas diferentes</p>
Summary:	 <p>se utiliza para expresar un modulo de un problema subproblema que hay que resolver de continuar con el flujo de diagrama</p>