

GUÍA DE APRENDIZAJE – CONTROL N°1 PROGRAMACIÓN Y BASE DE DATOS

Nivel	3° medio	Unidad	Algoritmos
Tema	Algoritmos	Profesora	Valery Rodríguez Castillo
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:			
<p>Aprendizaje Esperado: El estudiante construye algoritmos y diagramas de flujo, en forma estructurada, empleando sentencias necesarias para solucionar requerimientos simples de programación, según estándares de la industria.</p> <p>Competencia Genérica: Expresión y resolución de problemas, encontrar soluciones creativas a problemas abstractos y ser capaces de explicar conceptos complejos en términos simples.</p>			
INSTRUCCIONES:			
<p>Desarrollar programas y rutinas de baja y mediana complejidad que involucren estructuras y bases de datos de acuerdo con los requerimientos de la empresa.</p>			

I. Ejercicios: Desarrollar ejercicios en pseudocódigo.

1. Escribir un "Nombre Alumno – Curso - Especialidad".
2. Calcular área del triangulo $\text{área del triangulo} = \text{base} * \text{altura}$
3. Calcular las 3 notas de un alumno promedio
4. Una fábrica de zapatos fabricó 70 000 zapatos en 40 días. ¿Cuántos zapatos fabricó por día?