



El futuro digital
es de todos

MinTIC

«Misión
TIC2022»

Fund. de Programación

Grupos 79,80,81



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
Facultad de Ingeniería

Resumen sesión anterior



INTRODUCCIÓN A LA INGENIERÍA DE REQUERIMIENTOS



Lo que el cliente pide



Lo que se diseña



Lo que se necesita



REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Son aquellos que describen cualquier actividad que este deba realizar, en otras palabras, el comportamiento o función particular de un sistema o software cuando se cumplen ciertas condiciones.



REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

Los requerimientos no funcionales son los que especifican criterios para evaluar la operación de un servicio de tecnología de información.

- Disponibilidad
- Usabilidad
- Seguridad



HISTORIAS DE USUARIO

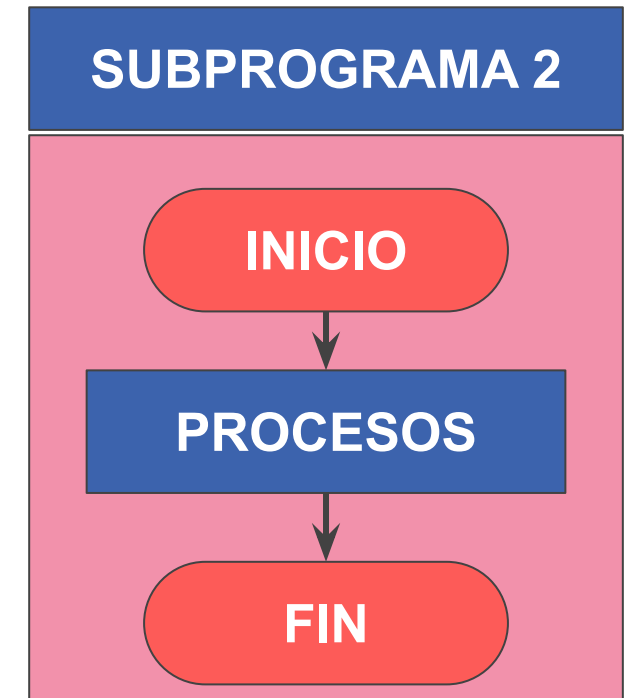
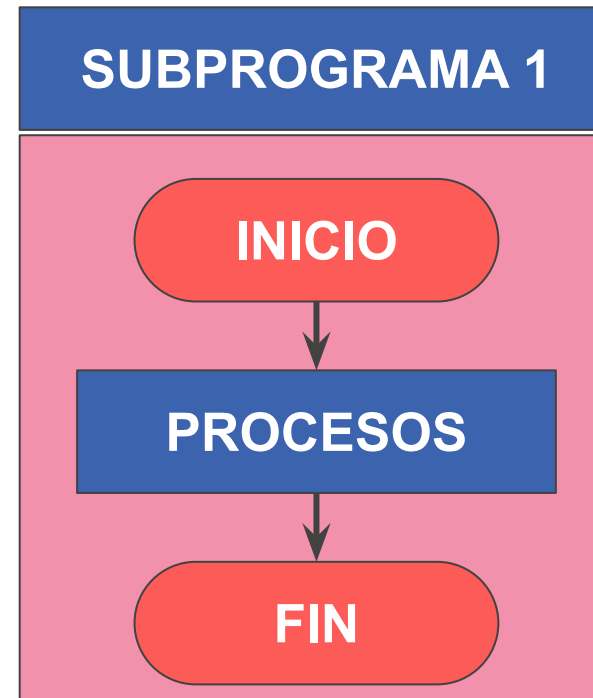
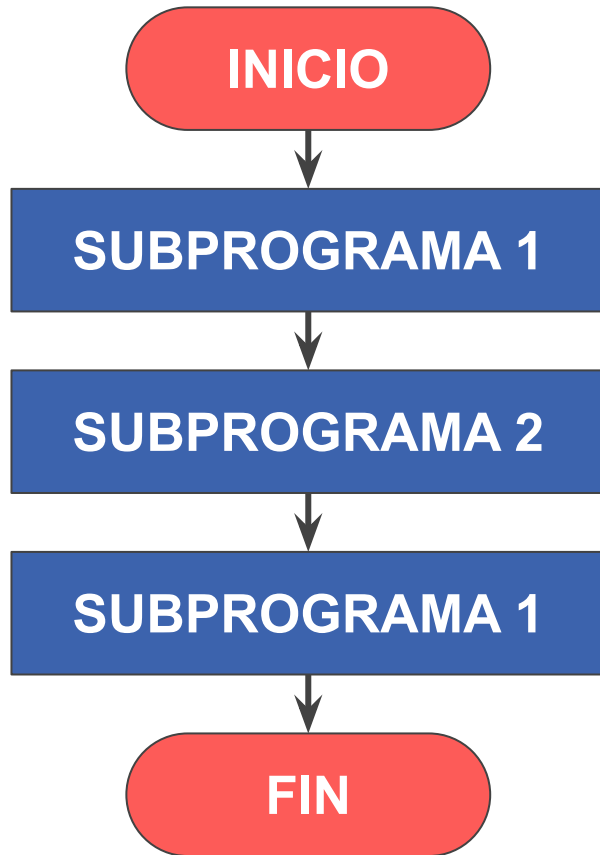
Una historia de usuario es una explicación general e informal de una funcionalidad que deba tener el software escrita desde la perspectiva del usuario final. Su propósito es articular cómo proporcionará una función de software valor al cliente.

Subprogramas

JUAN FERNANDO GONZÁLEZ
GRUPOS 79,80,81
Semana 3 Sesión 1



SUBPROGRAMAS





FUNCIONES

Las funciones son un elemento muy importante en la programación. Permiten empaquetar y “aislar” del resto del programa una parte de código que realiza una tarea específica.

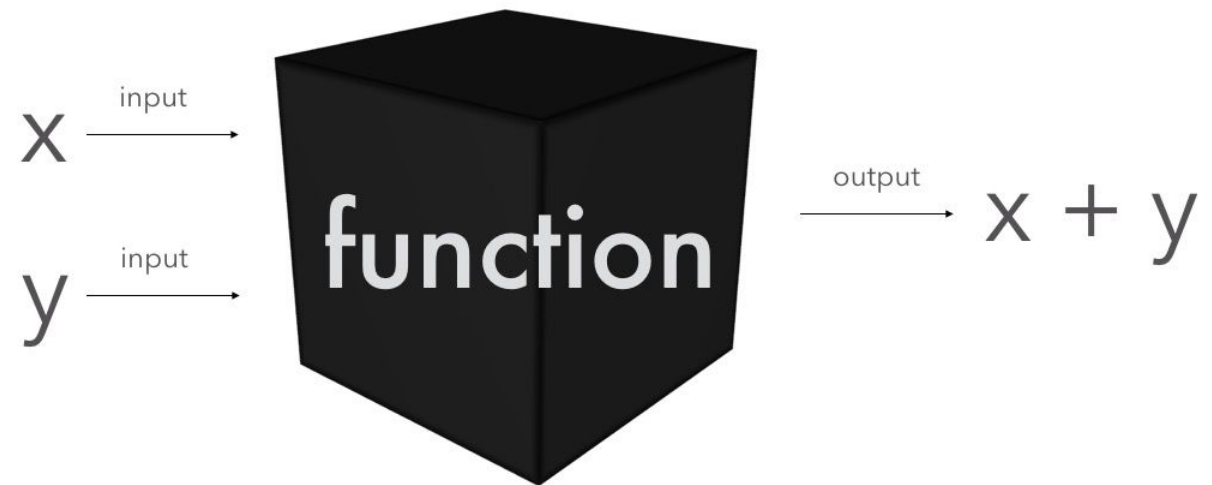


EJEMPLO FUNCIONES

- Validar la información entregada por el usuario
- Ejecutar operación matemática.
- Parsear información a un formato dado.

ENTRADAS Y SALIDAS

- Las funciones pueden ser alimentadas con parámetros
- Las funciones después de realizar los procesos retorna un conjunto de valores





ACTIVIDAD 1

Crear una función que compare dos números e indique cual es mayor o si son iguales



ACTIVIDAD 2

Crear una función retorne el promedio de una lista numérica.

Ejemplo

`mi_funcion([1,2,3,2])` retorna **2**



ACTIVIDAD 3

Crear un función que tome una lista numérica y retorne la lista ordenada.

Ejemplo:

`mi_funcion([5,2,0,1,10,2])` retorna `[0,1,2,2,5,10]`

Vectores

JUAN FERNANDO GONZÁLEZ
GRUPOS 79,80,81
Semana 3 Sesión 1





VECTORES

“En programación, se le denomina vector, formación, matriz (en inglés array, del cual surge la mala traducción arreglo), a una zona de almacenamiento contiguo que contiene una serie de elementos del mismo tipo”



ACTIVIDAD 4

Crear un función que tome dos vectores y retorne la suma vectorial de ambos vectores

Ejemplo:

`mi_funcion([0,1,0], [2,1,0])` retorna **[2,2,0]**