Trabajos de Algoritmos y Esctructura de Datos

Esp. Ing. José María Sola, profesor.

Revision 0.1.0 Mar 2017

Table of Contents

1. Introducción	1
2. Normas Formales Generales para las Presentaciones de las	
Resoluciones	3
2.1. Repositorio del Equipo en GitHub	3
2.1.1. Contenidos del Repositorio	3
2.1.2. Front Page del Equipo	4
2.2. Carpetas para cada Resolución	4
2.2.1. Nombre de la Carpeta	4
2.2.2. Archivo readme.md de la Resolución	4
2.2.3. Header Comments (Comentarios Encabezado)	5
2.2.4. Contenidos Recomendados	5
3. @ Trabajo Práctico #0 — "Hello, World!" en C++	7
3.1. Objetivos	7
3.2. Entrega	7
3.3. Secuencia de Tareas	7

1

Introducción

Este documento presenta los enunciados de los trabajos prefijados del curso. Su resolución es grupal, salvo que se indique la contrario.

Normas Formales Generales para las Presentaciones de las Resoluciones

Cada trabajo tiene sus requisitos particulares de presentación, esta sección indican los requisitos generales.

2.1. Repositorio del Equipo en GitHub

La presentación de cada resolución debe realizase a través de *GitHub*, en una carpeta particular dentro del repositorio privado indicado en el curso para cada equipo.

2.1.1. Contenidos del Repositorio

El repositorio sí debe tener:

- un archivo readme.md que actúa como front page (carátula) del equipo,
- una carpeta por cada trabajo práctico resuelto, y
- un archivo .gitignore.

El repostiorio no debe contener

- Archivos ejecutables.
- Archivos intermedios producto del proceso de compilación o similiar.

2.1.2. Front Page del Equipo

Cada equipo debe diseñar una carátula del equipo, debe estar escrita con notación *Markdown* en el archivo readme.md, y debe tener, como mínimo, la siguiente información:

- · Asignatura.
- · Curso.
- Año de cursada, y cuatrimestre si corresponde.
- Número de equipo.
- Nombre del equipo (opcional).
- Integrantes del equipo actualizados, ya que, durante la transcurso de la cursada el equipo puede cambiar:
 - Usuario github.
 - Legajo.
 - Apellido.
 - · Nombre.

2.2. Carpetas para cada Resolución

La resolución de cada trabajo práctico debe tener su propia carpeta en el repositorio del equipo.

2.2.1. Nombre de la Carpeta

El nombre de la carpeta debe seguir el siguiente patrón:

ÚltumosTresDígitosDelCurso-DosDelEquipo-DosDígitosNúmeroTrabajo-NombreTrabajo

Por ejemplo, 051-02-00-Hello.

2.2.2. Archivo readme.md de la Resolución

Cada de resolución debe contar con un archivo readme.md, escrito en *Markdown* que contenga, como mínimo, la siguiente información.

- · Número de equipo.
- · Nombre del equipo (opcional).
- Autores:
 - · Usuario github.
 - Legajo.
 - · Apellido.
 - Nombre.
- · Número y título del TP.
- · Copia del enunciado.
- Hipótesis de trabajo que surgen luego de leer el enunciado.

2.2.3. Header Comments (Comentarios Encabezado)

Cada archivo fuente de debe comenzar con un comentario que indique el "Que", "Quienes", "Cuando" :

```
/* Qué: Nombre

* Breve descripción

* Quiénes: Autores

* Cuando: Fecha de última modificación

*/
```

```
/* Stack.h
 * Interface for a stack of ints
 * JMS
 * 20150920
 */
```

2.2.4. Contenidos Recomendados

- Archivo .gitignore.
- Archivo makefile.

• Tests.

@ Trabajo Práctico #0 — "Hello, World!" en C++

Este es un trabajo individual.

3.1. Objetivos

- Demostrar con, un programa simple, que se está en capacidad de editar, compilar, y ejecutar un programa C++.
- Contar con las herramientas necesarias para la resolución de los trabajos.

3.2. Entrega

• A las 13:00 del día de la segunda clase.

3.3. Secuencia de Tareas

- 1. Solicitiar inscripción al Grupo Yahoo.
- 2. Registrarse en GitHub
- 3. Crear un repositorio público con el nombre cppHelloworld.
- 4. Seleccionar, instalar, y configurar un compilador C++14.
- 5. Probar el compilador con un programa hello.cpp que envíe a cout la línea Hello, world! o similar.
- 6. Ejecutar el programa, y capturar su salida en un archivo de texto output.txt.
- 7. Publicar hello.cpp y output.txt en GitHub.

8. Enviar a UTNFRBAAED@yahoogroups.com¹ usuario y repositorio GitHub.

¹ mailto:UTNFRBAAED@yahoogroups.com