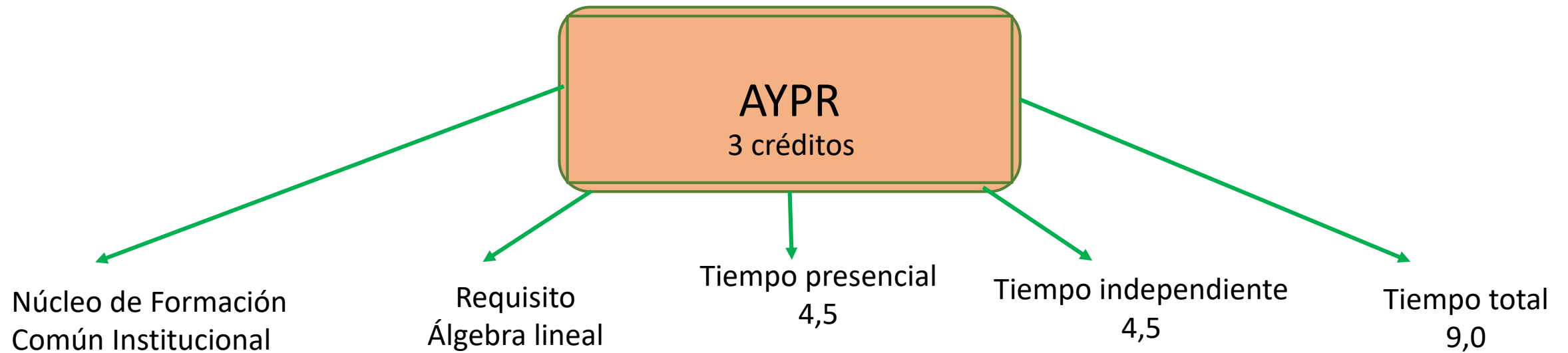


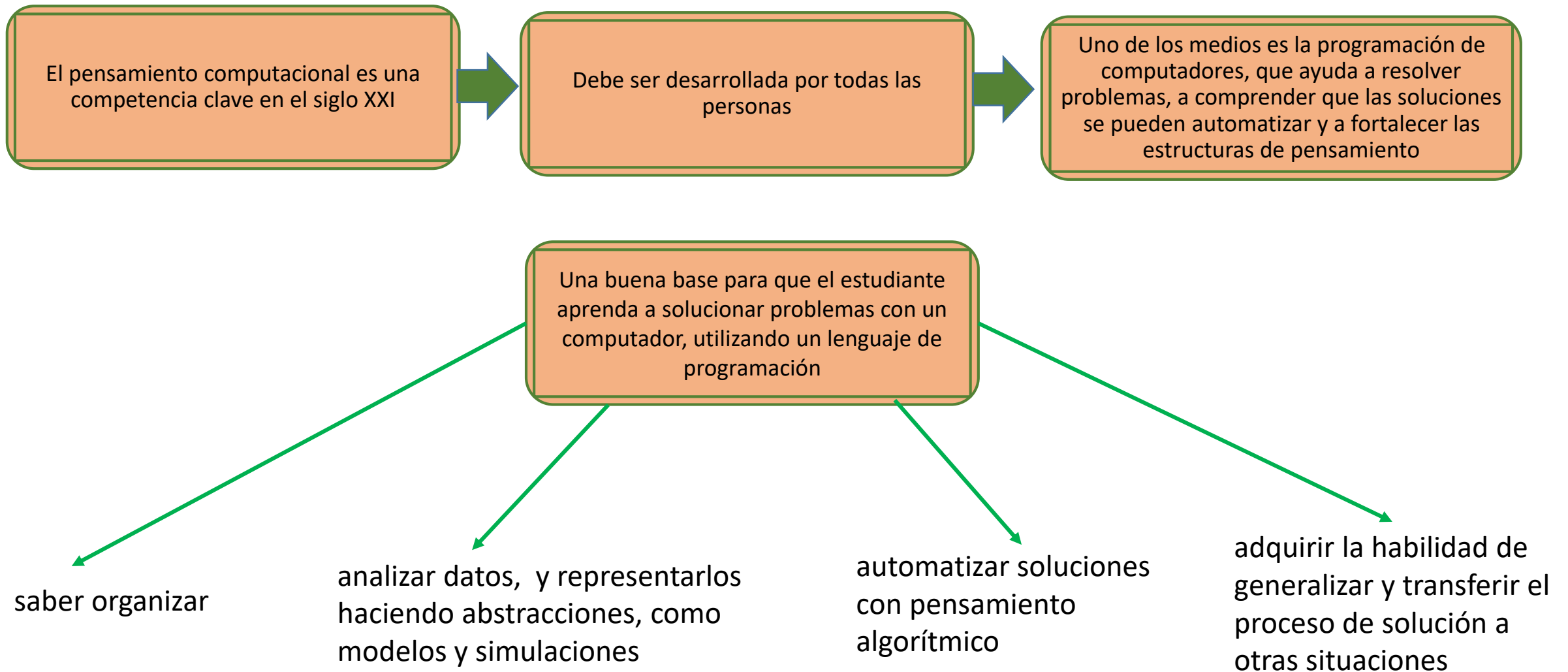
Algoritmos y Programación de Computadores

EL EXITO
es
la **SUMA** *de*
PEQUEÑOS
— esfuerzos, —
Repetidos
Día TRAS Día *(R. Collier)*

Algoritmos y Programación de Computadores



Algoritmos y Programación de Computadores



Algoritmos y Programación de Computadores

1. Introducción

Analizar problemas y plantear soluciones

- ☐ Problemas - algoritmos – programas.
- ☐ Análisis de problemas y diseño de soluciones.

2. Construcción de programas

Aprender a escribir en un lenguaje la solución previamente modelada de un problema.

- ☐ Estructura de un programa.
- ☐ Documentación (comentarios).
- ☐ Instrucciones básicas. Asignación.
- ☐ Expresiones. Operadores aritméticos.
- ☐ Expresiones aritméticas.
- ☐ Instrucciones de lectura y escritura (entrada o salida).
- ☐ Estructuras de control condicionales: no repetitivas, repetitivas. Operadores relacionales. Construcción de condiciones (conectores lógicos: y, o).
- ☐ Tipos de datos estructurados: arreglos (vectores y matrices). Dimensionamiento, lectura, escritura.

Algoritmos y Programación de Computadores

3. Construcción de programas modulares

Diseñar programas modulares y aprender a construirlos en lenguaje.

- ☐ Concepto de modularidad. Rutinas. Argumentos y parámetros (valor, referencia), variables locales.
- ☐ Reutilización.

Reglas de juego

Actividades	Tercio1	Tercio 2	Tercio3
Quiz (20%)	Tercera semana del tercio	Tercera semana del tercio	Tercera semana del tercio
Parcial (50%)	Quinta semana del tercio	Quinta semana del tercio	Semana de exámenes finales
Varios(10%)*	A lo largo del tercio		
Proyecto (20%)		Entrega al final del tercio	Entrega al final del tercio
Pruebas cortas, ejercicios, talleres			

*Tareas, trabajos en clase, entre otros.