



FUNDAMENTOS DE ALGORITMOS



Ing. Yordan Marin Sovero

LOGRO DE LA SESIÓN 12

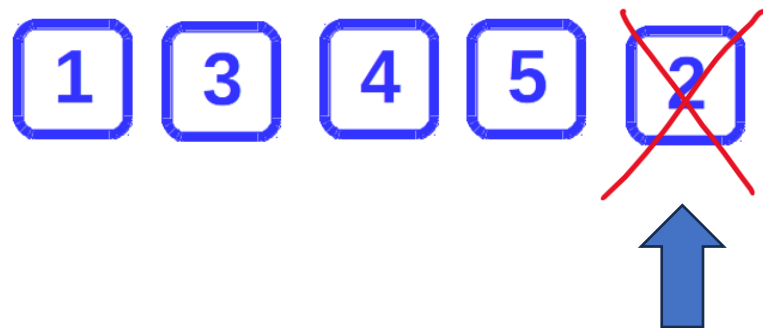
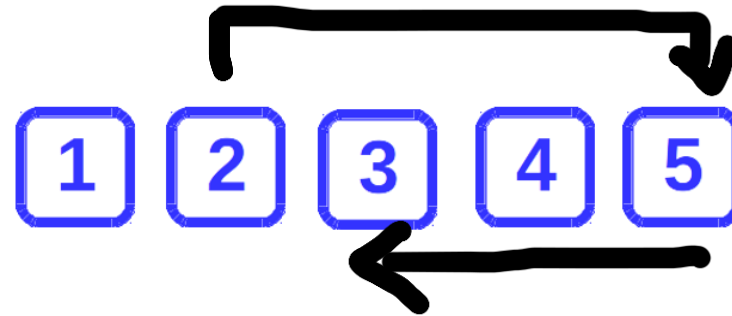
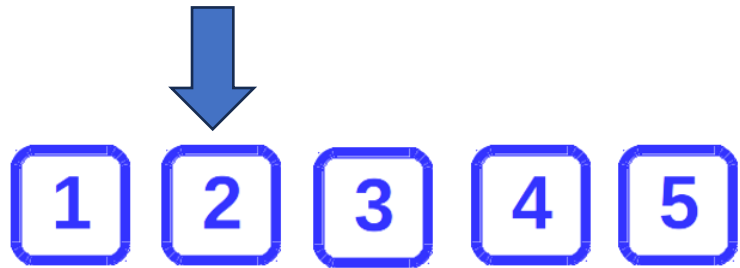
Al finalizar la sesión, el estudiante entiende los arreglos unidimensionales (Insertar, eliminar y ordenar-burbuja), mostrando dominio técnico en el lenguaje de programación c#.

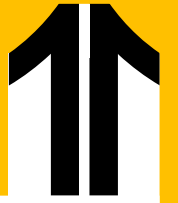


Eliminar



Para eliminar un valor en una posición específica se debe de reorganizar los elementos y luego redimensionarlo.





Es un algoritmo de ordenamiento. Funciona revisando cada elemento de la lista que va a ser ordenada con el siguiente, intercambiándolos de posición si están en el orden equivocado. Es necesario revisar varias veces toda la lista hasta que no se necesiten más intercambios, lo cual significa que la lista está ordenada.

PROCEDIMIENTO

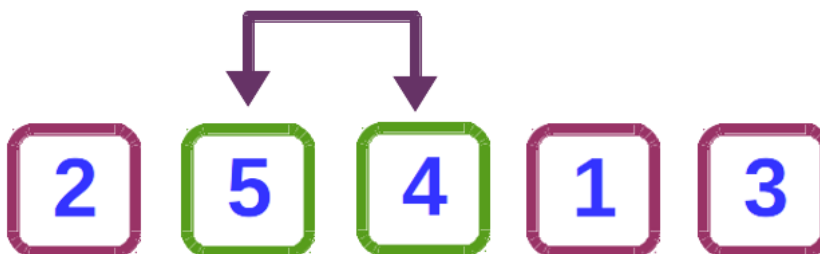


Dado los números: 5 2 4 1 3

Tomamos los primeros dos números y si no están ordenados se intercambian los lugares:



Se repite el proceso con los siguientes dos números:

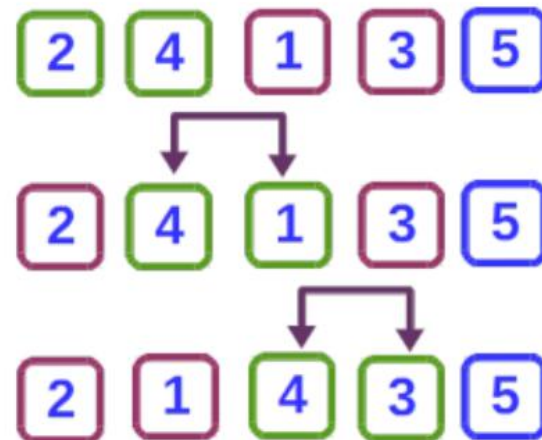




El proceso continua hasta llegar al final



El último número ya queda ordenado por lo que en la siguiente iteración ya no se evalúa acortando el proceso





En la tercera iteración no se evalúan los últimos dos valores

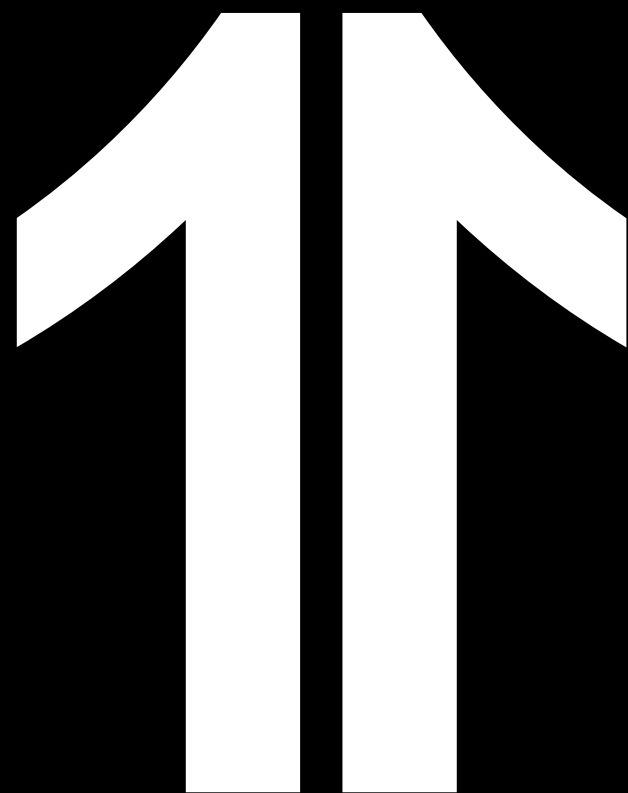


La cuarta iteración se finaliza sin que se haya realizado un intercambio por lo que el algoritmo termina



Al finalizar el algoritmo tenemos como resultado la lista ordenada





UPN

**UNIVERSIDAD
PRIVADA
DEL NORTE**