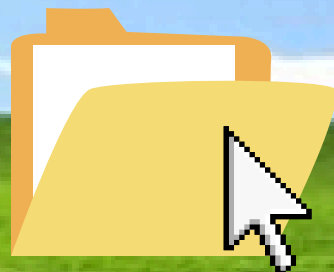
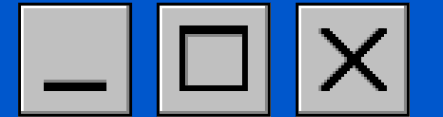




PROYECTO FINAL



MI PRIMER
CÓDIGO



PSEUDOCÓDIGOS

DIAGRAMAS DE FLUJO

CÓDIGO c#

EJECUCIÓN

ALGORITMOS

SISTEMA DE GESTIÓN DE ESTUDIANTES

ESTRUCTURAS SELECTIVAS Y REPETITIVAS, FUNCIONES Y PROCEDIMIENTOS, ARREGLOS, CADENAS, REGISTROS Y ARCHIVOS



INTEGRANTES

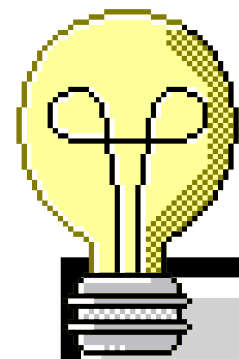
FRANKLIN SECAIDA

DIEGO FLORES



LUIS SANCHEZ





ANÁLISIS DEL PROBLEMA

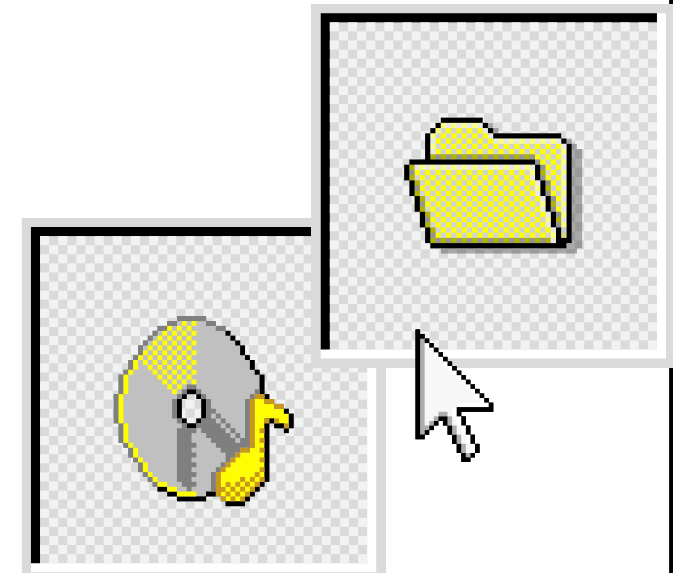
REALIZAR UN PROGRAMA QUE PERMITA:

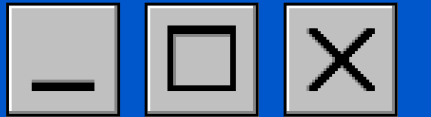
1. Registro de datos.
2. Búsqueda de elementos por nombre.
3. Ordenamiento de registros.
4. Modificación y eliminación de datos.
5. Reportes en pantalla
6. Persistencia de datos en archivos de texto.
7. Uso de funciones y modularización.
8. Aplicar al menos una función recursiva
9. Uso de cadenas para comparar y manipular nombres



CONCEPTOS BÁSICOS

- **Arreglo de registros:** Estructura de datos compuesta que almacena una colección de elementos, donde cada registro agrupa datos de diferentes tipos bajo una única entidad.
- **Algoritmos de ordenamiento:** Procedimientos sistemáticos y bien definidos que se utilizan para reorganizar los elementos de una estructura de datos (como un arreglo) en una secuencia específica.
- **Modularización, funciones y métodos:** La Modularización es un principio de diseño de software que busca descomponer un problema complejo en módulos independientes y manejables. Una función es una secuencia de instrucciones autocontenida que realiza una tarea específica, pudiendo recibir argumentos y devolver un valor. Y un método es una función que esta asociada a una clase u objeto
- **Crear archivos txt:** Gestión de la persistencia de datos fuera de la memoria volátil del programa, utilizando archivos de texto plano (TXT) como medio de almacenamiento. Implica el uso de flujos de entrada/salida (I/O streams). Editar Implica sobrescribir o adjuntar nuevos datos al contenido existente.





PSEUDOCÓDIGOS

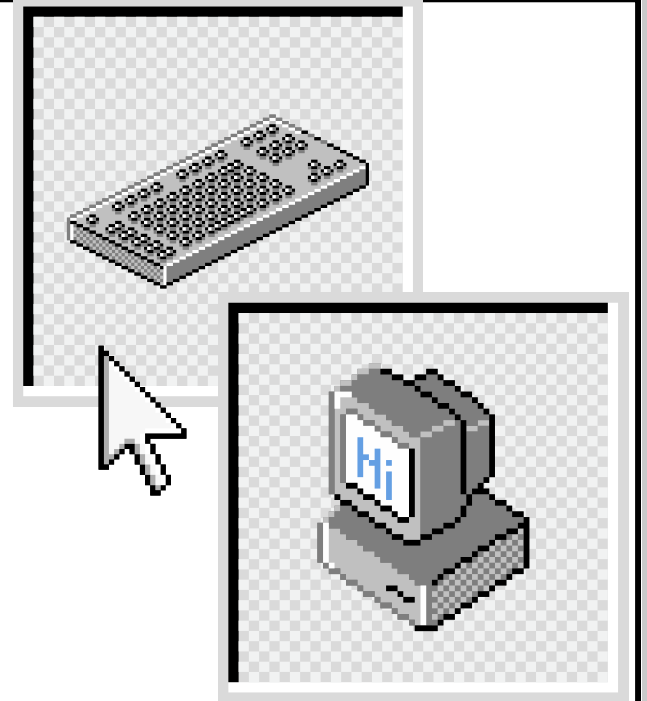
DIAGRAMAS DE FLUJO

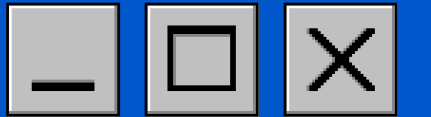
CÓDIGO c#

EJECUCIÓN



PSEUDOCÓDIGOS





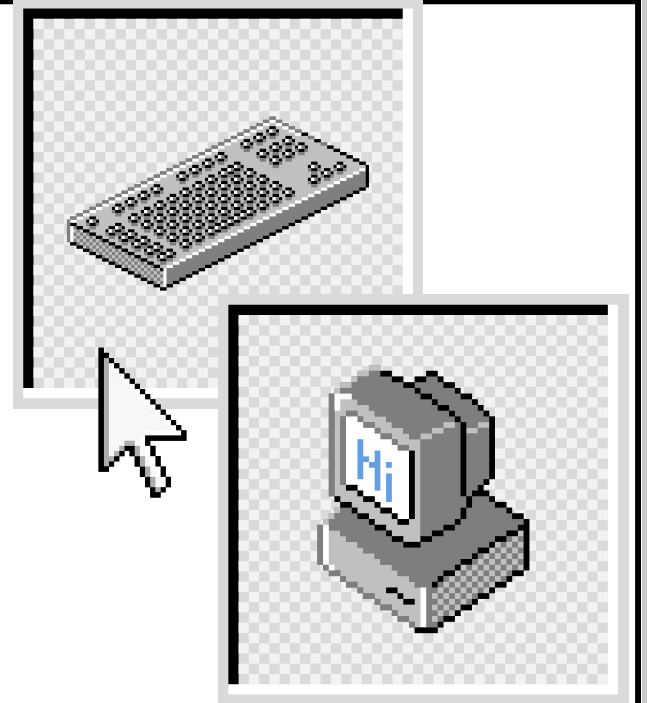
PSEUDOCÓDIGOS

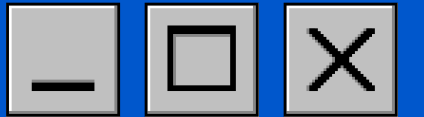
DIAGRAMAS DE FLUJO

CÓDIGO c#

EJECUCIÓN

DIAGRAMAS DE FLUJO





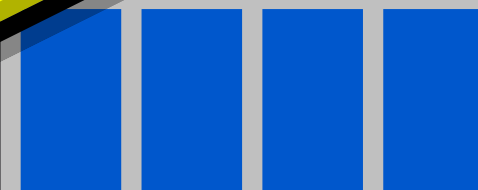
PSEUDOCÓDIGOS

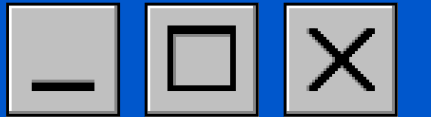
DIAGRAMAS DE FLUJO

CÓDIGO c#

EJECUCIÓN

CÓDIGO



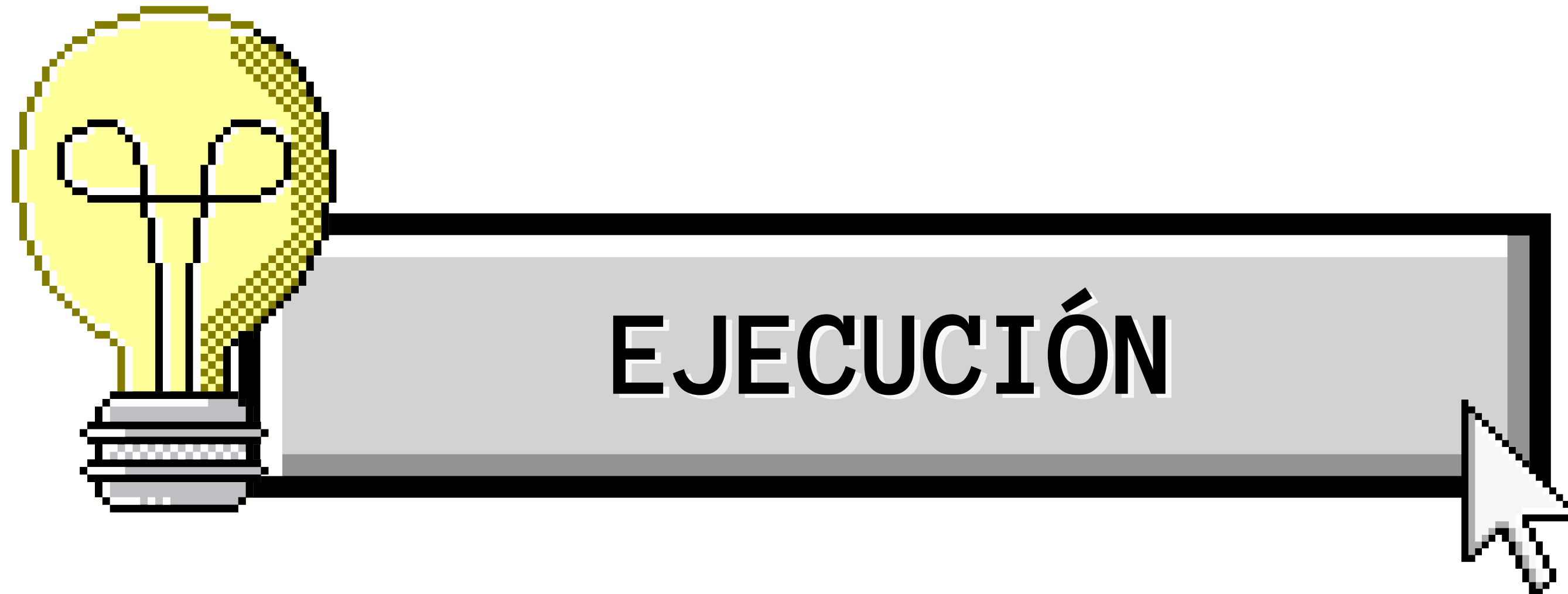


PSEUDOCÓDIGOS

DIAGRAMAS DE FLUJO

CÓDIGO c#

EJECUCIÓN



CONCLUSION

A través de este trabajo logramos profundizar en los temas más básicos y relevantes del curso de Algoritmos, fortaleciendo nuestra comprensión teórica y práctica. Además, desarrollamos una mayor capacidad de adaptación y colaboración en equipo, aplicando principios de modularización y segmentación tanto en el código como en la distribución del trabajo.

10/10

MUY BIEN

LA MEJOR PRESENTACIÓN

