

Representación de un algoritmo

Un algoritmo que representa el formato alguna. Se trata de un préstamo del programa, pero el material no es legible, no hay masa técnica y hay que aplicarlo a un sistema cualificado. Es posible inventar todos los métodos utilizados para escribir un algoritmo y describir las acciones (pasos) que se pueden realizar para resolver el problema:

- Los ordinogramas: utilització d'unes figures geomètriques
- El lenguaje de pseudocódigos: utilidad del lenguaje humano
- Les taules de decisió: taules que s'utilitzen cuando se toman decisiones complejas basadas en la combinación de diversas condiciones.

Ordinogramas

Símbolos



significativo

Iniciar o finalizar un algoritmo

Una operación o proceso en general (para crear una variable asignar-li un valor, para una operación matemáticas...)

Operació de entrada (demanar un valor) o eixida (mostrar-lo) de dades

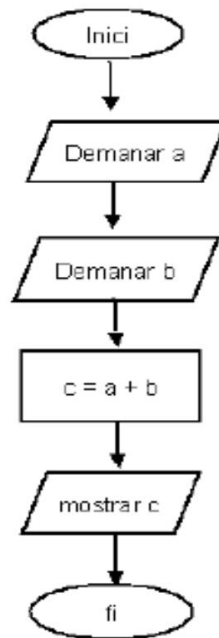
Evaluación de la condición (el resultado es SI/CERT o NO/FALS)

Conexión o reacción de diferentes flujos.

Ejemplos

Exemples de ordinogrames:

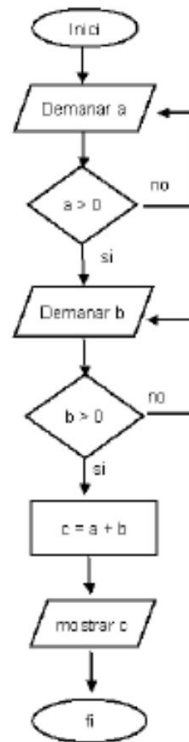
Algorisme per a demanar 2 números a l'usuari, i mostrar la suma.



Ejemplos

Exemples de ordinogrames:

Algorisme per a demanar 2 números a l'usuari que siguin majors que 0, i mostrar la suma.





Ejercicios de ordinagramas

1. Dissenya un algorisme per demanar-li dos numeros a l'usuari i mostrar quin és el major.
2. Modifica el algoritmo en el frente para que puedas calcular la posibilidad de que los números sean iguales.
3. Modificar el algoritmo delante de manera que no acepte que el usuario introduzca un número negativo. Si la introducción es un número negativo, el programa es principalmente una falla del error en el error.
4. Si estás en el punto 3, verás la introducción de un número negativo en el programa para convertir el número en la posición.