

NAME

Emmanuel Genao

PAGES

1-6

SPEAKER/CLASS

Programación 1

DATE - TIME

12/19/2024

Title: Algoritmos, diagramas de flujo y programos en c

Keyword

- pasos precisos
- procesamiento
- finitas

Topic: Problemas y algoritmos

Notes: Los humanos seguimos series de pasos o procedimientos (algoritmos) diariamente para lograr resultados, como bañarse, dibujar etc. Estos algoritmos, que muchos veces ejecutamos de forma automática debido a la repetición nos permiten resolver problemas cotidianos sin pensar en cada paso detalladamente, como abrir una puerta o tomar agua.

Questions

Los algoritmos deben cumplir con las siguientes características: precisión (pasos claros), determinismo (mismos resultados con los mismos datos de entrada) y finitud (tener número finito de pasos). Todo esto va de la mano de tres módulos generales: Entrada de datos, procesamiento y resultados.

Summary:

Los humanos y algoritmos en el día a día van de la mano ya que diariamente usamos algoritmos para resolver problemas de manera automática. Los algoritmos deben ser precisos, deterministas y finitos.

NAME

Emmanuel Benas

PAGES

2-6

SPEAKER/CLASS

promoción 4

DATE - TIME

12/9/2024

Title:

Algoritmos, diagramas de flujo y programas en C

Keyword

Topic:

Diagramas de flujo y construcción de estos.

- Representación

- Lenguaje

- Traducir

Notes:

El diagrama de flujo es una representación gráfica de los pasos de un algoritmo, clave para resolver problemas y luego traducirlos a un lenguaje usado. Su correcta construcción es fundamental, ya que facilita la estructura del programa en lenguajes como C. Los símbolos deben seguir las normas internacionales de la ISO y ANSI.

Questions

Para crear un diagrama de flujo adecuado, debe tener un inicio y fin, usar líneas rectas conectados que sigan una estructura de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. Además es importante agregar comentarios para clarificar áreas complejas y utilizar conectores adecuados si se requiere más de una hoja.

Summary:

Los diagramas de flujo constan de una gran importancia ya que nos sirven para representar los pasos de un algoritmo de forma universal y luego poder traducirlos al lenguaje que queramos, es por esto que deben ser construidos cuidadosamente.

NAME

Emmanuel Gao

PAGES

3-6

SPEAKER/CLASS

Programación 1

DATE - TIME

13/9/2024

Title:

Algoritmos, diagramas de flujo y programas en C

Keyword

Topic: Tipos de datos

Notes:

Los datos que procesa una computadora se dividen en simples y estructurados. Los datos simples, como enteros, reales y caracteres, ocupan una sola celda de memoria, mientras que los datos estructurados como arreglos y cadenas, ocupan ocupan varias celdas. Estos datos se almacenan en celdas de memoria identificadas por nombres que en el lenguaje C distinguen entre minúsculas y mayúsculas.

Questions

Las constantes son datos cuyo valor no cambia durante la ejecución del programa, las variables en cambio pueden cambiar de valor durante la ejecución y también se nombran con identificadores. Las variables reciben sus valores a través de un bloque de asignación usando el formato: Variable = expresión o asignación;

Summary:

Los datos que procesa una computadora pueden ser simples ocupando una celda de memoria o estructurados. Los identificadores nombran las celdas y en C, diferencian entre mayúsculas y minúsculas.

NAME

Emmanuel Gual

PAGES

4-6

SPEAKER/CLASS

programación 4

DATE - TIME

12/9/2024

Title:

Algoritmos, diagramas de flujo y programación en C

Keyword

Topic: Operadores

- cálculos

Notes: Los operadores en C permiten realizar operaciones aritméticas, lógicas y relacionales. Los operadores aritméticos realizan cálculos numéricos y pueden simplificarse en su uso, mientras que los operadores de incremento y decremento ($++$ y $--$) son exclusivos de C y facilitan la programación. Los operadores lógicos o booleanos, usados en estructuras selectivas y repetitivas, toman valores de ± 0 según sean verdaderos o falsos. Los operadores relacionales comparan operandos y los lógicos combinan condiciones. El operador coma encadena expresiones y las operaciones en C siguen una jerarquía de precedencia.

Questions

Summary:

Los operadores en C permiten realizar operaciones aritméticas, lógicas y relacionales. Los operadores de incremento y decremento simplifican el código. Además el operador 'coma' encadena expresiones y todas las operaciones siguen una jerarquía.

NAME

Emmanuel Gano

PAGES

5-6

SPEAKER/CLASS

programación

DATE - TIME

12/9/2024

Title:

Keyword

Topic: Construcción de diagramas de flujo

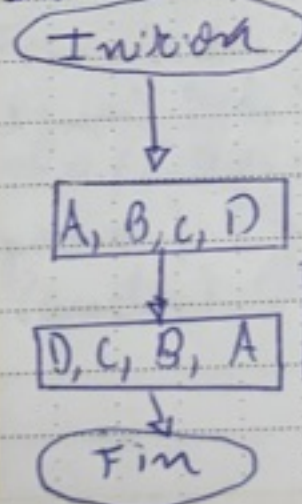
Notes:

La construcción de diagramas de flujo es clave para representar gráficamente un algoritmo y facilita la estructura del programa en un lenguaje de programación. Desarrollar habilidad en su construcción ayuda a resolver problemas de manera estructurada y flexible. Se presentarán ejemplos de problemas resueltos con diagramas de flujo.

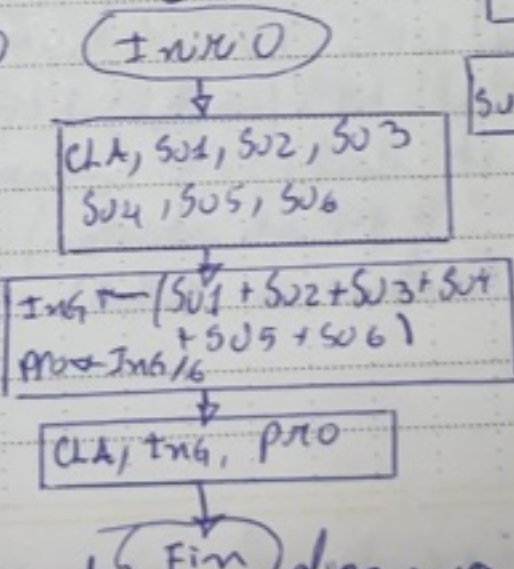
Questions

Diagramas:

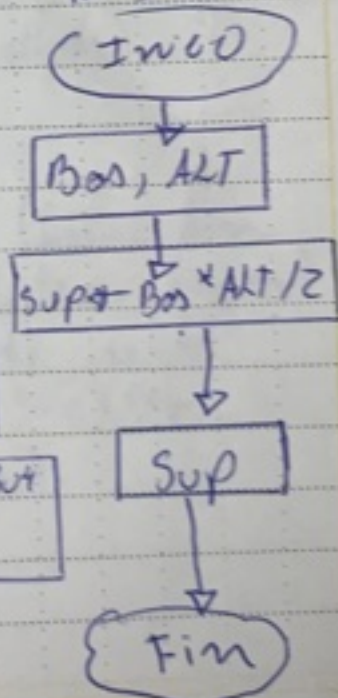
1.1



1.2



1.3



Summary:

La construcción de diagramas de flujo es importante porque permite representar gráficamente los algoritmos con el fin de facilitar la estructura a la hora de programar.

By Carlos Pichardo Vique

NAME: Emmanuel Genao PAGES: 6-6 SPEAKER/CLASS: Programación DATE-TIME: 12/9/2024

Title: ~~programación~~ Algoritmos, diagramas de flujo y programación en C

Keyword

Topic: Programos

Notes: Un programa es un conjunto de instrucciones que una computadora sigue para obtener un resultado en específico, se escribe en un lenguaje de programación como C, este es un lenguaje estructurado que usa un enfoque TOP-Down y left to right.

Caracteres de control en C: \n (nueva línea), \t (tabulación horizontal), \v (tabulación vertical), \f (fin de página), \a (alarma), \' (apóstrofo), \" (comillas), \\ (dígito invertido).

Questions

Formato de variables en C: %u (Enteros sin signo), %d, %i (Enteros), %ld (Enteros largos), %f (Enteros reales), %lf (Reales de doble precisión), %g (notación en %f o %e), %c (carácter), %s (cadena de caracteres).

Summary: El programa cumple la función de dar instrucciones a la computadora para que esta obtenga un resultado en específico, y se escribe en un lenguaje de programación siguiendo un orden para su fácil comprensión.