NAME

NAME Jacob Luciano

PAGES 2012-1148

SPEAKER/CLASS Electiva

DATE-TIME

Title:

Sistemes Humericas Resumin Cap. 1

Keyword

Sistemas Numeros

Decimal binario Sistemas Posicionalis conputación

would sim

numerica

Notes: Introducción dur sistemas de numeración han evolucionado derale representaciones simbolicas primitivas hasta Sistemas posicioneles como el cleamal, binario, etc.

Las sistemas numuicos pincipiles sen Decimal (base 10): 1 Bimonis (Base 2), octal (Base 8) y Hexadecimal (Base is).

Questions

Yara pasas de un sistema a otro se utilizan Ciertos algoritmosyusando notación exponencial.

In que jos Sistemas Posicionale son mas eficientes que los aditions?

La suma resta, multiplicador y división.

Lux sistemas numerica sun esecenciales para el diseño y funciona miento-sel competadores, como la representación de datos y operaciones Aritmeticas intumas

Summary: El cap. introduce los sistemas numeras y habla Sobre en importancia un nuesto dia a dia , asi como tombien Sus operaciones y conversiones

STRUCTURED NOTES 2024 V2

By Carles Pichardo Vingas

NAME Jacob Luciano

**PAGES** 2022-1148

SPEAKER/CLASS LIECTIVA

DATE - TIME

Title: Matemáticas Para la competación,

Keyword

Topic: Metoder de wortes

Hermotagner Combinaciones

algoritmos

Notes: Il Conteo es uma herramienta esencial en la computación para medir la exiciencia de programais, comparar algoritmos y optimizar recursos

Conteo

Principos elel producto si una operación tiene N formas de hacerse y otra tiene m, Juntais ottena N X m formas posibles.

Principio de la adición Si clos eventos son excluyens

Questions

Cavé diference existe untre

Permutacimes: organización de elementos durale el orden importa. combinaciones: 11 11 el orden no import

Hermitacions-y

Consincators?

Es importante clobiele a su policación en Computación como en la determinación de comb inaciones de handware y software.

summary: Este capitale explica los fundamentos del anteo es su importancia en la computación a la bra dec realizar alguitmos.

By Carles Pichardo Ving