Facultad de Ingeniería

Profesor James Montealegre Gutiérrez
Ingeniero Telemático
MSc. Ingeniería de Software





- Lenguaje de programación o tecnologias tienen límites, el desarrollo de la lógica, el algoritmo no tiene límites.
- Desarrollo de la capacidad de razonar.
- Desarrollo del pensamiento lógico
- Estructuras de datos agnósticas al lenguaje.
- Uso del lenguaje con el que se sienta más cómodo.

Definición:

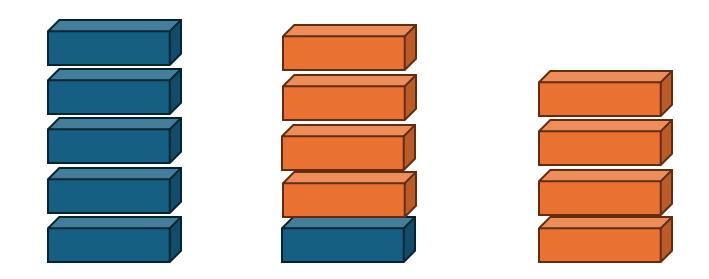
En Ingeniería de Software, una **estructura de datos** es una forma organizada de **almacenar**, **gestionar** y manipular datos en un programa para **optimizar la eficiencia** y el **rendimiento** de los algoritmos.

Las estructuras de datos permiten representar y organizar la información de manera que se pueda acceder, buscar, insertar y eliminar datos de **manera eficiente** según las necesidades de la aplicación.

- Gestión de datos: Uso en bases de datos (Tree B+, Hash Tables).
- **Sistemas operativos:** Admin. de memoria (Linked list), manejo de tareas y concurrencia (Priority Queues).
- Inteligencia Artificial: Árboles de decision (K-D Trees)
- Aplicaciones Web y Móviles: Autocompletado y búsqueda, Gestión del estado.
- **Redes y seguridad:** Modelado de conexiones para enrutamiento de datos (Graphs), cifrado y hashing (Hash tables).

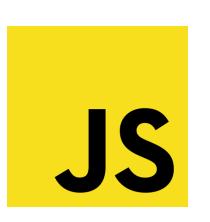
Problema:

Realice una función que reciba dos números y retorne un número que corresponde a su diferencia. **NO** hacer uso de operaciones aritmeticas (diferencia, adición, inverso, complemento, etc) entre dos números.



Vamos al IDE







Estructura de datos:

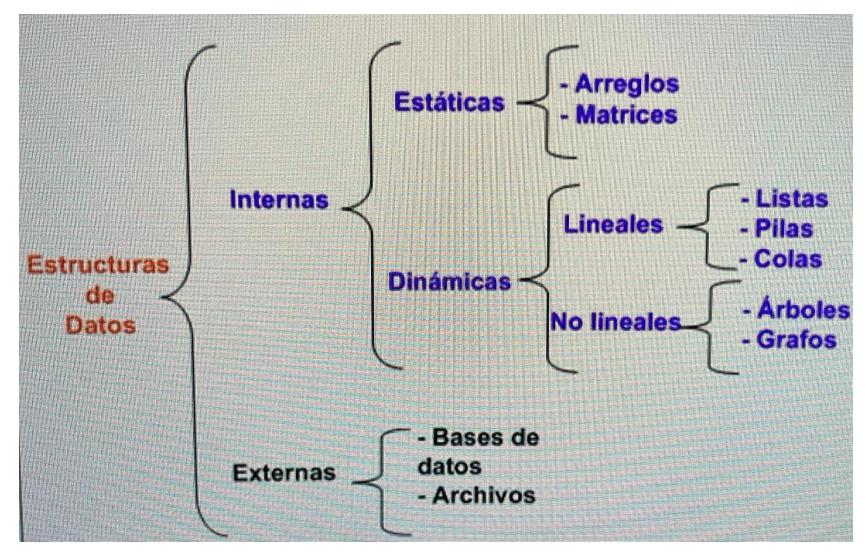
Una estructura de datos es una forma organizada de almacenar y manipular datos.

Importancia:

Optimizan la eficiencia en el almacenamiento y acceso a datos.

Son clave en la resolución de problemas y optimización de algoritmos.

Se usan en bases de datos, sistemas operativos, redes, inteligencia artificial, etc.



En existencia mientras se ejecuta el sistema (internas)

Unidad de memoria para persistencia (externas)

Creadas en código inicializando su tamaño desde el inicio (estaticas).

Durante la ejecución cambia la reserva de memoria (dinámicas)