

CLASE N°6

Abstracción de procesos

INTRODUCCIÓN

- Ya conocemos algunas herramientas de Python:
 - Podemos **escribir programas**
 - Usar valores numéricos enteros y flotantes, mensajes, variables
 - Realizar entrada y salida de datos (`input`, `print`)
 - Usar funciones nativas e importadas
 - Construir funciones propias
 - Podemos pedir al intérprete **ejecutarlos**
 - Conocemos **buenas prácticas** para hacer nuestros programas **más legibles**:
 - Estructura del bloque principal
 - Nombres y mensajes informativos

INTRODUCCIÓN



- Pero ¿**cómo debemos usar** estas herramientas para dar **la solución esperada** a un problema
- Además, existen **otros lenguajes** de programación
 - Como por ejemplo JAVA, C, C++, C#, Pascal, Fortran
- ¿Cómo hacemos para que nuestras soluciones funcionen con **cualquier lenguaje** de programación?
 - Necesitamos un **modelo de la solución**
 - Que puede luego ser **implementada** en un **lenguaje de programación** en particular

3

OBJETIVOS



- Entender la relación **mundo real - modelo - programa**
- Comprender y utilizar la **abstracción** como el **principal mecanismo** para la resolución de problemas
- Aplicar la **división en subproblemas**
- Comprender y utilizar el **refinamiento algorítmico** como una **técnica concreta** para la resolución de problemas de programación

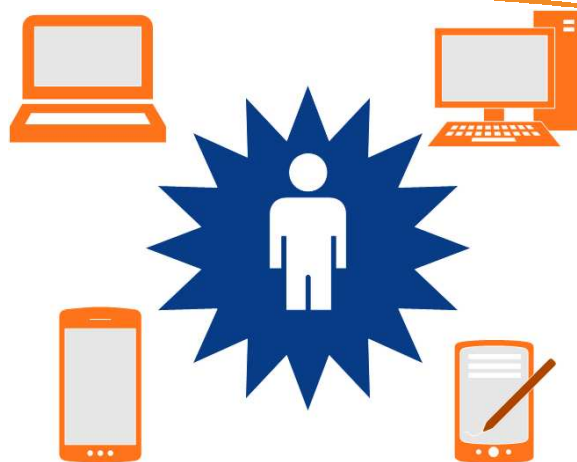
4

OBJETIVOS



- Mostrar que son capaces de **discutir** posibles alternativas de solución
- Mostrar que son capaces de **consolidar las ideas** de todos en una propuesta de solución
- Mostrar que comprenden que todos los integrantes del equipo deben **contribuir al trabajo**, empezando por **venir preparados** para la actividad

5



¡AHORA A TRABAJAR!

6