|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Programa o módulo de formación: | **Programación de software** | |
| Competencia | Interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software. | |
| RAP | Codificar El Software, Utilizando El Lenguaje De Programación Y La Plataforma Seleccionada | |
| Fase proyecto | Fase III | |
| Actividad proyecto | Desarrollar solución de software - generar hábitos saludables - construir cultura de paz - comunicarse de manera sencilla en ingles | |
| Actividad Técnica de Aprendizaje: | * Identificar los métodos de solución de algoritmos cíclicos según el análisis utilizado por el aprendiz. * Apropiar los conceptos de algoritmia según las necesidades del problema para construir una propuesta de solución. * Presentar propuestas de solución desde la innovación y la creatividad a los equipos de trabajo, utilizando herramientas TIC. | |
| Nombre del taller | Ciclos, arreglos y matrices para un lenguaje d e programación (algoritmos) | ATA: Ciclos, Arreglos, vectores y matrices |
| Objetivo del taller: | **RAP 03** Codificar El Software, Utilizando El Lenguaje De Programación Y La Plataforma Seleccionada | |

**TALLER**

Realizar los siguientes ejercicios usando ciclos, arreglos y matrices donde considere necesario.

1. Realizar un algoritmo que permita obtener cuantos datos ingresados pertenecen a mujeres y cuantos, a hombres de acuerdo a la cantidad de alumnos, que digite el usuario
2. Realizar un algoritmo que permita ingresar la edad de 4 personas y determine quién es el mayor y es el menor, así como el promedio de edad general.
3. Realizar un algoritmo que pida 5 números por teclado y los sume, luego los promedie
4. Realizar un algoritmo que Sume todos los elementos de un arreglo de tamaño n, ingresado por el usuario
5. Crear una matriz n x n y llenarla con los números que el usuario desee. Sume todos los números que componga la columna 2