



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: Oscar René Valdez Casillas

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 21

No. de Práctica(s): Practica 4

*Integrante(s): Pozos Valdez Daniela Aidee - Olascoaga Arce
Daniel – Karam Velazquez Jorge Alejandro*

*No. de Equipo de
cómputo empleado:*

No. de Lista o Brigada: Brigada 6

Semestre: 2do Semestre

Fecha de entrega: 09-03-2022

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

INDICE

1. RESUMEN
2. INTRODUCCIÓN
3. OBJETIVO
4. ACTIVIDADES
 - 4.1. Actividad 1
 - 4.2. Actividad 2
5. EJERCICIOS
 - 5.1. Ejercicio 1
 - 5.2. Ejercicio 2
6. Opinión personal

1. RESUMEN

El *Diagrama de Flujo* representa el flujo que tomaran los pasos de nuestro algoritmo, esto quiere decir que se expondrá gráficamente cada instrucción u orden del algoritmo que vamos a desarrollar y así pueda funcionar de manera correcta o al menos tener un mínimo de errores.

El *Algoritmo* es un procedimiento que debe contener un inicio, valores de entrada que en secuencia nos dará los valores de salida o solución del problema.

2. INTRODUCCIÓN

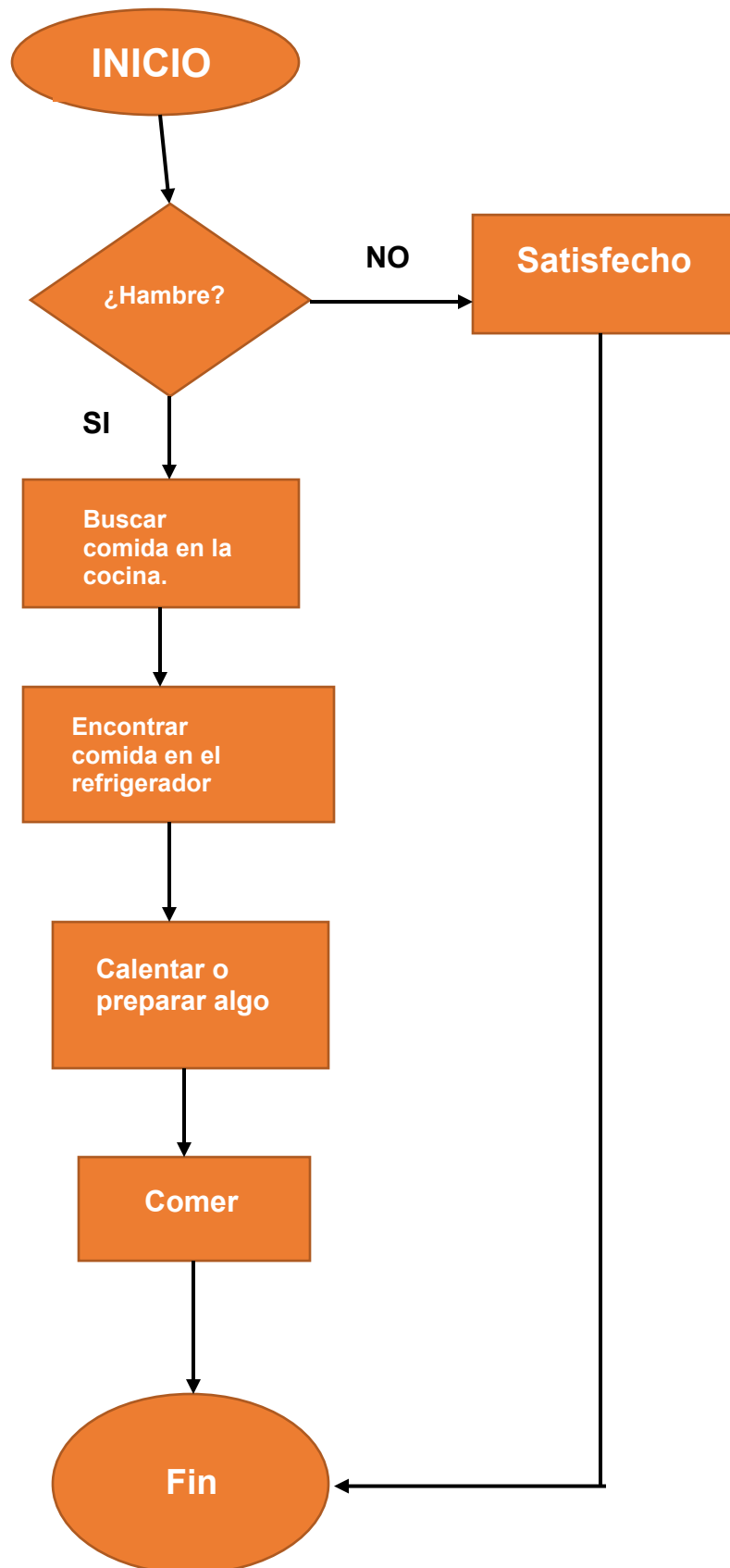
En este documento en las actividades se pondrá en práctica el desarrollo de tres diagramas de flujo para la resolución de tres problemas diferentes. También se desarrollará un algoritmo del tipo para obtener la solución de un problema del tipo matemático.

3. OBJETIVO

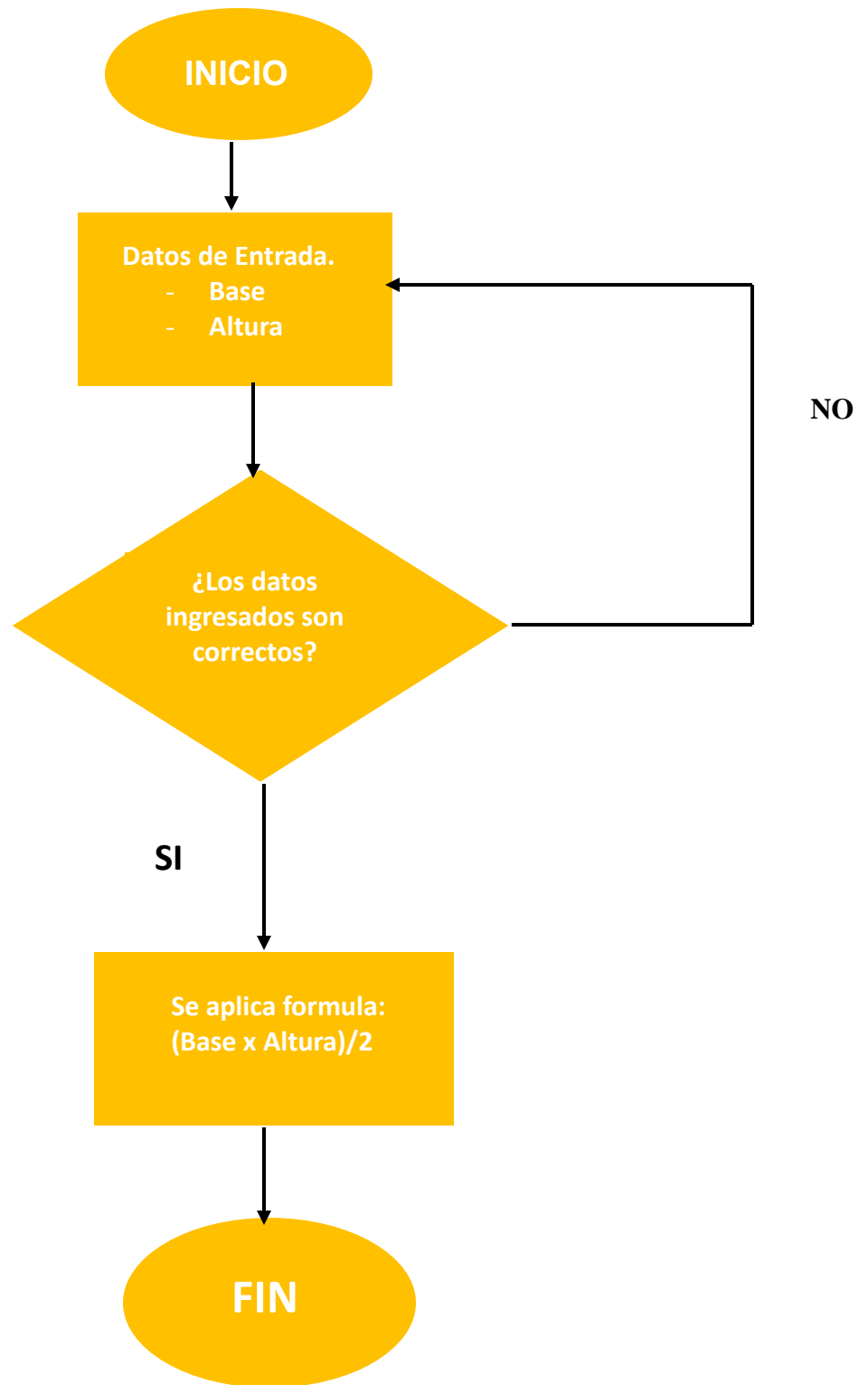
Elaborar diagramas de flujo que representen soluciones algorítmicas vistas como una serie de acciones que comprendan un proceso.

4. Actividades:

- 4.1. Elaborar un diagrama de flujo que represente la solución algorítmica de un problema, en el cual requiera el uso de la estructura de control condicional.

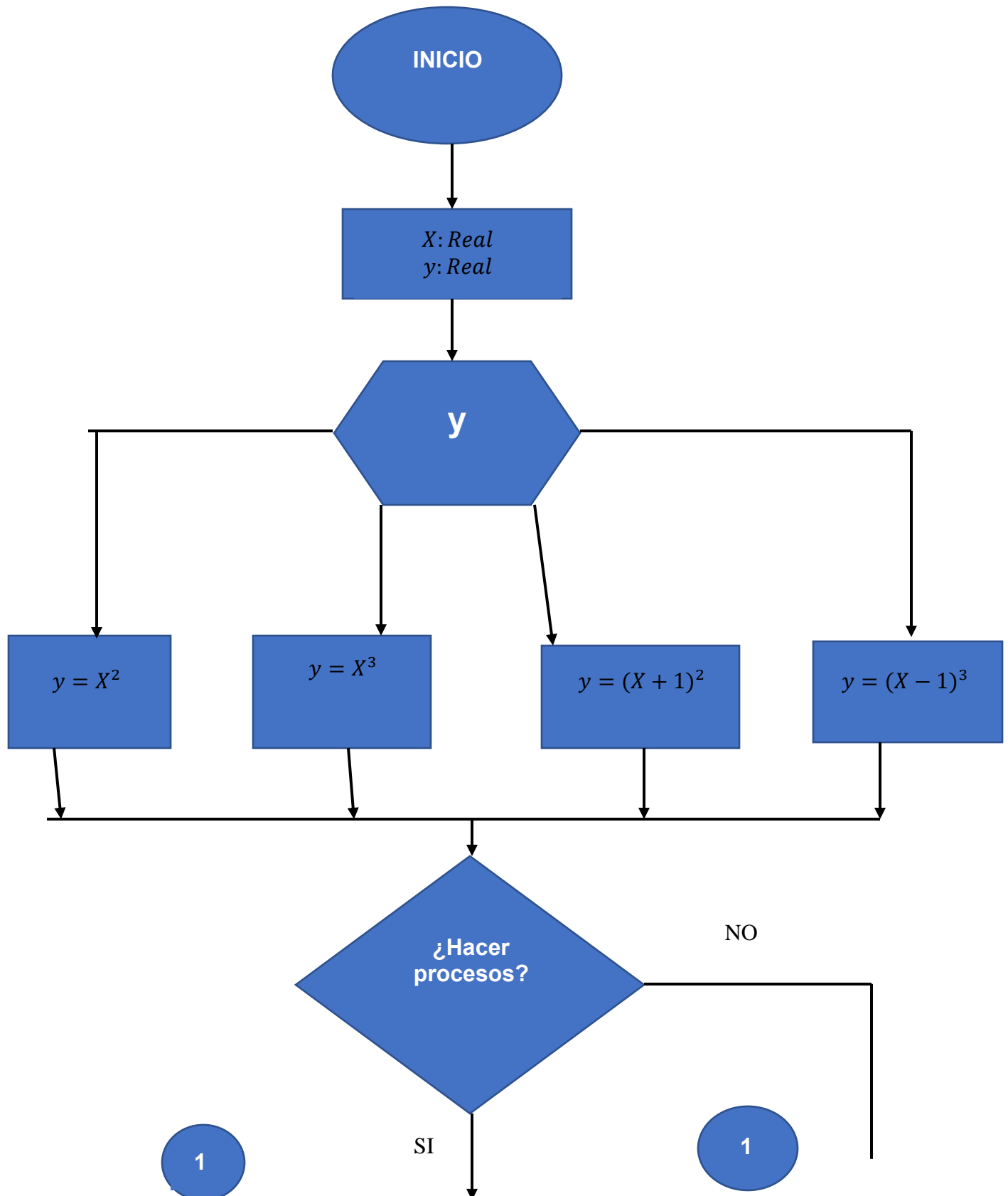


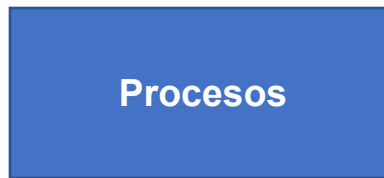
- 4.2. Elaborar la representación gráfica de la solución de un problema, a través de un diagrama de flujo, en el cual requiera el uso de la estructura de control iterativa.



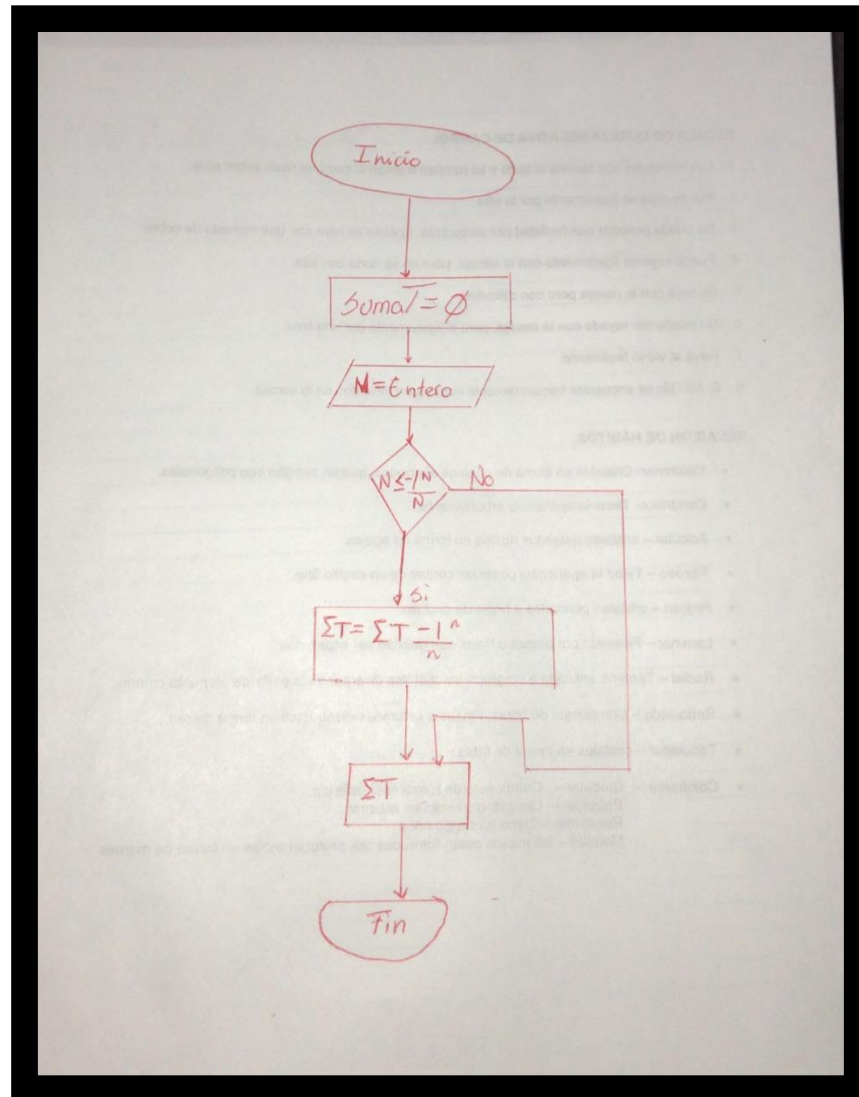
5. Ejercicios

- 5.1. Hacer el diagrama de flujo que permita evaluar las funciones $y = X^2$, $y = X^3$, $y = (X + 1)^2$, $y = (X - 1)^3$. Indicar al usuario que escoja cual función desea evaluar. Dar la opción de salir del programa sin haber realizado ningún cálculo.





5.2.



6. OPINION PERSONAL

Los diagramas de flujo son esenciales para la planeación y resolución de problemas relacionados con la programación, nos permite tener un enfoque y un mejor orden en nuestras variables de programa.