

# DIAGRAMA DE FLUJO

GRAFICADORA

## **Introducción**

El presente documento describe de forma gráfica el ordenamiento que se utilizó en la práctica 2, del curso de Introducción a la Programación y Computación 1, denominada: "GRAPH-USAC".

Ciudad de Guatemala, Guatemala 23/03/2022

Elaborado por JOSÉ ALEXANDER LÓPEZ LÓPEZ

## **Objetivos**

### **General**

Que el estudiante pueda aplicar los conocimientos del curso para crear una solución de software aplicando hilos.

### **Específicos**

- Que el estudiante pueda identificar una solución acorde a una necesidad.
- Que el estudiante pueda realizar una toma de requerimientos basado en una necesidad previamente identificada.
- Que el estudiante pueda implementar una solución a través de un lenguaje de programación.
- Entender la importancia de la interacción del software con el entorno real.

