

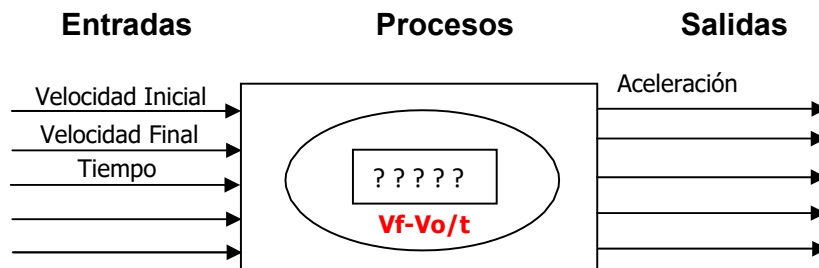
TECNICA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON EL APOYO DEL COMPUTADOR:

PASOS:

1. Análisis y clasificación del enunciado del problema en sus elementos

Elemento	Valor	
Captura de Datos	Velocidad Inicial de 20m/s	
	Velocidad Final 25m/s	
	Tiempo 5s	
Operaciones Aritméticas	Vf-Vo = (Resultado)	
	(Resultado)/t	
	¿Cuál es la aceleración?	
Observaciones		

2. Diagrama Entrada – Proceso – Salida



3. Análisis de Procesos Aritméticos

Para calcular la aceleración se deberá restar la velocidad final con la velocidad inicial.
Con el resultado de la resta de estas dichas variables se deberá dividir entre el tiempo.
El valor final representa la aceleración.

4. Diseño Interfaz Hombre – Máquina

Calcular la aceleración que emplea /IbITitulo			
Primer Dígito	Velocidad Inicial:	<input type="text"/>	Muestra 1er Dígito
Segundo Dígito	Velocidad final:	<input type="text"/>	Muestra 2do Dígito
1er Resultado	El resultado ($V_f - V_o$):	<input type="text"/>	Primer Resultado
Primer Dígito	Resultado:	<input type="text"/>	Muestra 1er Dígito
Segundo Dígito	Tiempo:	<input type="text"/>	Muestra 2do Dígito
2do Resultado	El resultado ($\text{Resultado} / \text{Tiempo}$):	<input type="text"/>	Segundo Resultado
Botón	<div> <div>Restar</div> <div>Sumar</div> <div>Check</div> <div>Borrar</div> <div>Salir</div> <div>Dividir</div> <div>Multiplicar</div> </div>		

5. Algoritmos

Paso	Descripción
0	Inicio
1	Introducir variable Velocidad Inicial
2	Introducir variable Velocidad Final
3	Restar dichas Variables
4	Introducir el valor obtenido de dichas variables
5	Introducir Variable Tiempo
6	Dividir dichas Variables
7	El resultado será igual a Aceleración
8	Fin
9	
10	
11	

6. Tabla de Datos

Identificador	Tipo	TipoDato	Valor Inicial	Ambito			Observaciones	Documentación
				E	P	S		
v_recorrido	Variable	Entero	0	E				Variable donde se va a almacenar un dato ingresado por el usuario.
v_velocidad	Variable	Entero	0	E				Variable donde se va a almacenar un dato ingresado por el usuario.
v_resta	Variable	Entero	0		P	S		Variable donde se va a almacenar una de las respuestas de una operación aritmetica.
v_suma	Variable	Real	0		P	S		Variable donde se va a almacenar una de las respuestas de una operación aritmetica.

7. Tabla de Expresiones Aritméticas y Computacionales

Expresiones Aritméticas	Expresiones Computacionales
$d = (\text{recorrido inicial}) - (\text{recorrido final})$	$v_distancia = (v_recorrido \text{ inicial}) - (v_recorrido \text{ final})$
$r = (\text{trayectoria inicial}) + (\text{trayectoria final})$	$v_r = (v_trayectoria \text{ inicial}) + (v_trayectoria \text{ final})$

8. Diagrama de Flujo de Datos

9. Prueba de Escritorio

	Variables y/o Constante						Salidas		Estado
							Calculo Manual	Salida Algoritmo	
Inicialización									
Paso 1									
Paso 2									
Paso 3									
Paso 4									
Paso 5									
Paso 6									
Paso 7									
Paso 8									
Paso 9									
Paso 10									
Paso n									

10. Pseudocódigo

/*

Información del Programa:

Nombre de Archivos:

Diagrama de Flujo de Datos: sumaNumeros.dfd

Intefaz: formularioPrincipal.png

Pseudocódigo: sumaNúmeros.txt

Proyecto Java: proyectoSumaNumeros

Ubicación: D:\Proyectos\java\sumaNumeros

Descripción:

En este proyecto se capturan por teclado dos números enteros y se realizan tres funcionalidades (Sumar, Borrar y Salir)

Autor:

Carlos Betancourt Correa

Version:

1.0

Fecha:

Junio 15 de 2011

*/

Modulo Principal

// Área de Declaración e inicialización de Variables:

Numérico				Texto				Boolean	
Real		Entero		Cadena		Char		Booleam	
Identificador	Vlr Inicial	Identificador	Vlr Inicial	Identificador	Vlr Inicial	Identificador	Vlr Inicial	Identificador	Vlr Inicial

// Entradas Leer (Identificador) - Procesar - Escribir (Identificador) ;

Fin_Modulo_Principal