

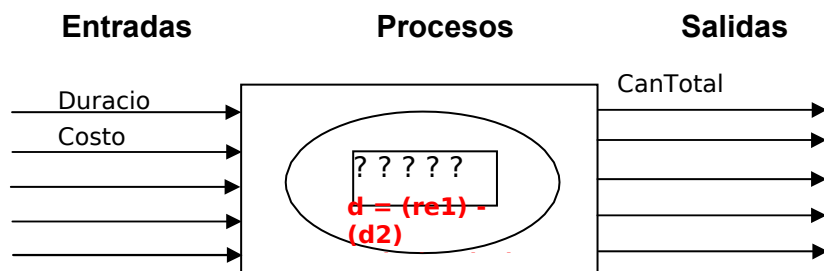
TECNICA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON EL APOYO DEL COMPUTADOR:

PASOS:

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

Elemento	Valor	
Captura de Datos	CanTotal	
	Dcion	
	Costo	
Operaciones Aritméticas	Costo = 10 Centimos	
	Si Dcion < 3 Entonces Costo = Costo + 10	
	Sino Costo = 10 + (d-3)*5	
Preguntas	Determinar la cantidad total a pagar por una llamada telefonica	
Observaciones		

2. Diagrama Entrada – Proceso – Salida



3. Análisis de Procesos Aritméticos

Costo = 10 Centimos
Si Dcion < 3 Entonces Costo = Costo + 10
Sino Costo = 10 + (d-3)*5

4. Diseño Interfaz Hombre – Máquina

Calcular el tiempo que emplea /lbtitulo	
Recorrido Inicial:	<input type="text"/>
Recorrido final:	<input type="text"/>
El resultado (desplazamiento):	<input type="text"/>
Trayectoria Inicial:	<input type="text"/>
Trayectoria final:	<input type="text"/>
El resultado (espacio recorrido):	<input type="text"/>
<div>Restar Sumar Check Borrar Salir</div>	

5. Algoritmos

Paso	Descripción
0	Inicio
1	Escribir Dcion= (La cantidad de duración de la llamada)
2	Escribir Si Dcion < 3 Entonces Costo = Costo + 10
3	Sino Costo = 10 + (d-3)*5
4	Leer CanTotal “La cantidad total de la llamada es: “
5	Fin
6	
7	
8	
9	
10	
11	

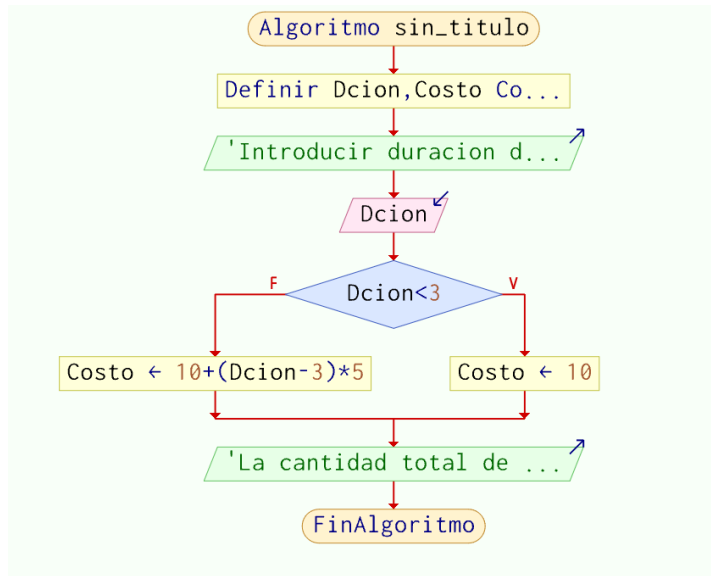
6. Tabla de Datos

Identificador	Tipo	TipoDato	Valor Inicial	Ambito			Observaciones	Documentación
				E	P	S		
CanTotal		Real	0			S		Espacio donde se almacenara la cantidad obtenida de la llamada.
Dcion		Real	0	E	P			Variable donde se almacenara el digito ingresado por el usuario.
Costo		Real	0	E	P			Variable donde se almacenara el digito ingresado por el usuario.

7. Tabla de Expresiones Aritméticas y Computacionales

Expresiones Aritméticas	Expresiones Computacionales
Costo = 10	Costo(Esta cantidad aumentara dependiendo de los minutos de la llamada) = 10 Centimos
Si Dcion < 3 Entonces Costo = Costo + 10 Sino Costo = 10 + (d-3)*5	Si Dcion(Duracion de la llamada) < 3 Entonces Costo = Costo + 10 Sino Costo = 10 + (d-3)*5

8. Diagrama de Flujo de Datos



9. Prueba de Escritorio

	Variables y/o Constante						Salidas		Estado
	Dcion	Costo	CanTotal				Calculo Manual	Salida Algoritmo	
Inicialización	0.0	0.0	0.0				0.0	0.0	0.0
Paso 1	0.0+	0.0	0.0				0.0+	0.0	
Paso 2	0.0+	0.0+	0.0				0.0+	0.0	
Paso 3	0.0+	0.0+	0.0+				0.0+	0.0+	VC
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				Text				Boolean	
Real		Entero		Cadena		Car		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