

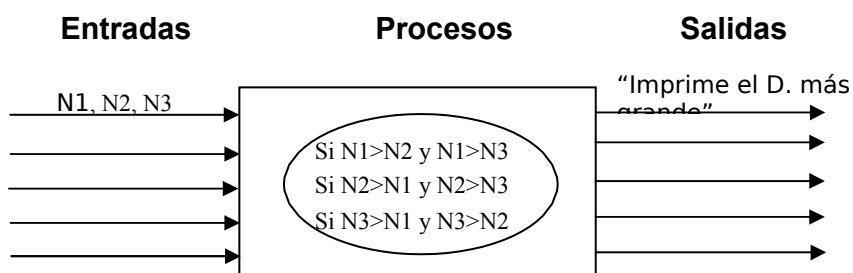
## TECNICA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON EL APOYO DEL COMPUTADOR:

### PASOS:

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

Elemento	Valor	
Captura de Datos	N1, N2, N3	
Operaciones Aritméticas	Si $N1 > N2$ y $N1 > N3$ “Imprimir N1 que es el numero mas alto”	
	Si $N2 > N1$ y $N2 > N3$ “Imprimir N2 que es el numero mas alto”	
	Si $N3 > N1$ y $N3 > N2$ “Imprimir N3 que es el numero mas alto”	
Preguntas	Imprimir el numero mas alto de los tres dígitos ingresados por el usuario	
Observaciones		

#### 2. Diagrama Entrada – Proceso – Salida



#### 3. Análisis de Procesos Aritméticos

Ingresar N1, N2 y N3 (Datos ingresados por el usuario)
Leer N1, N2 y N3
Si $N1 > N2$ y $N1 > N3$
Si $N2 > N1$ y $N2 > N3$
Si $N3 > N1$ y $N3 > N2$
Leer “El numero digitado mas alto es: “, N1 o N2 o N3

#### 4. Diseño Interfaz Hombre – Máquina

Calcular el tiempo que emplea /lbtítulo			
Etiqueta	Recorrido Inicial:	<input type="text"/>	Caja de Texto
Etiqueta	Recorrido final:	<input type="text"/>	Caja de Texto
Etiqueta	El resultado (desplazamiento):	<input type="text"/>	Etiqueta
Etiqueta	Trayectoria Inicial:	<input type="text"/>	Caja de Texto
Etiqueta	Trayectoria final:	<input type="text"/>	Caja de Texto
Etiqueta	El resultado (espacio recorrido):	<input type="text"/>	Etiqueta
Botón	<div><input type="button" value="Restar"/> <input type="button" value="Sumar"/> <input type="button" value="Check"/> <input type="button" value="Borrar"/> <input type="button" value="Salir"/></div>		

#### 5. Algoritmos

Paso	Descripción
0	Inicio
1	Escribir N1
2	Escribir N2
3	Escribir N3
4	Leer N1, N2, N3
5	Si N1>N2 y N1>N3
6	Si N2>N1 y N2>N3
7	Si N3>N1 y N3>N2
8	Escribir “El numero digitado mas alto es: “, N1 o N2 o N3
9	Fin

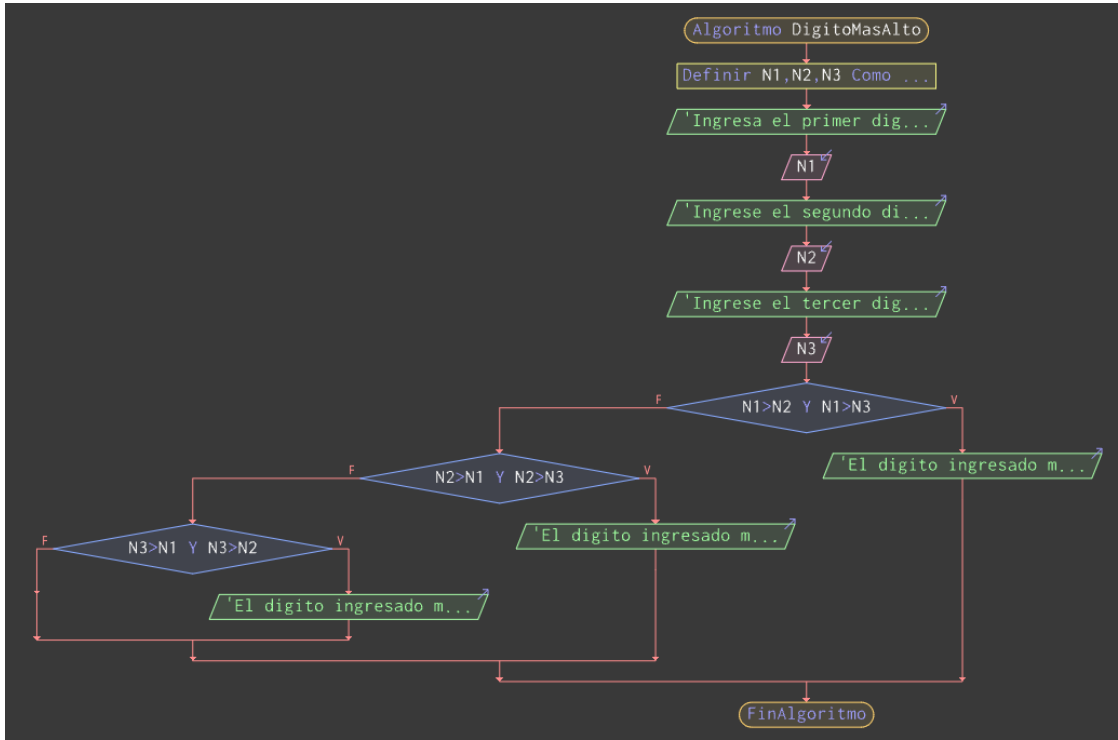
## 6. Tabla de Datos

Identificador	Tipo	TipoDato	Valor Inicial	Ambito			Observaciones	Documentación
				E	P	S		
N1, N2, N3		Entero	0	E	P	S		Variables donde se van a almacenar los datos ingresados por el usuario y a registrar el numero mas alto.

## 7. Tabla de Expresiones Aritméticas y Computacionales

Expresiones Aritméticas	Expresiones Computacionales
Ingresar N1, N2 y N3 (Datos ingresados por el usuario)	Ingresar N1, N2 y N3 (Datos ingresados por el usuario)
Leer N1, N2 y N3	Leer N1, N2 y N3
Si $N1 > N2$ y $N1 > N3$	Si $N1 > N2$ y $N1 > N3$
Si $N2 > N1$ y $N2 > N3$	Si $N2 > N1$ y $N2 > N3$
Si $N3 > N1$ y $N3 > N2$	Si $N3 > N1$ y $N3 > N2$
Leer “El numero digitado mas alto es: “, N1 o N2 o N3	Leer “El numero digitado mas alto es: “, N1 o N2 o N3

## 8. Diagrama de Flujo de Datos



### 9. Prueba de Escritorio

	Variables y/o Constante							Salidas		Estado
	n1	n2	n3					Calculo Manual	Salida Algoritmo	
<b>Inicialización</b>	0.0	0.0	0.0					0.0	0.0	
<b>Paso 1</b>	0.0+	0.0	0.0					0.0+	0.0	
<b>Paso 2</b>	0.0+	0.0+	0.0					0.0+	0.0	
<b>Paso 3</b>	0.0+	0.0+	0.0+					0.0+	0.0+	VC
<b>Paso 4</b>										
<b>Paso 5</b>										
<b>Paso 6</b>										
<b>Paso 7</b>										
<b>Paso 8</b>										
<b>Paso 9</b>										
<b>Paso 10</b>										
<b>Paso n</b>										

### 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**