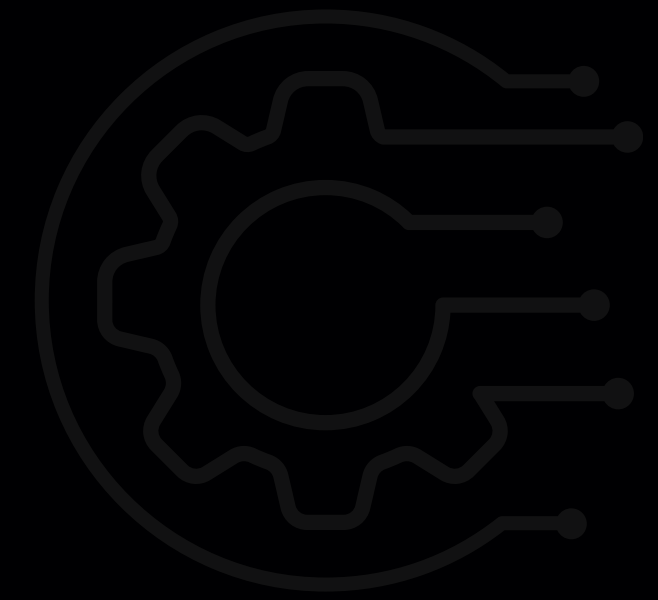


The background features a dark, moody image of a person's hand resting on a laptop. A large, vibrant red circle is positioned on the right side, partially overlapping the text. In the upper right corner, there is a faint, light-colored icon of a gear with circuit lines extending from it. The overall aesthetic is tech-oriented and professional.

TIPOS DE ERRORES EN PROGRAMACIÓN



TIPOS DE ERRORES



- Errores de sintaxis
- Advertencias
- Errores de enlace
- Errores de ejecución
- Errores de diseño



EJERCICIO INDIVIDUAL

REALIZAR EN UN DIAGRAMA DE FLUJO EL PROCESO DE ARMADO DE UNA COMPUTADORA GAMER.

TOME EN CUENTA:

- PRESUPUESTO
- COMPONENTES
- DISPONIBILIDAD



DIAGRAMAS DE FLUJO EN EQUIPOS

EJERCICIO EN EQUIPO:

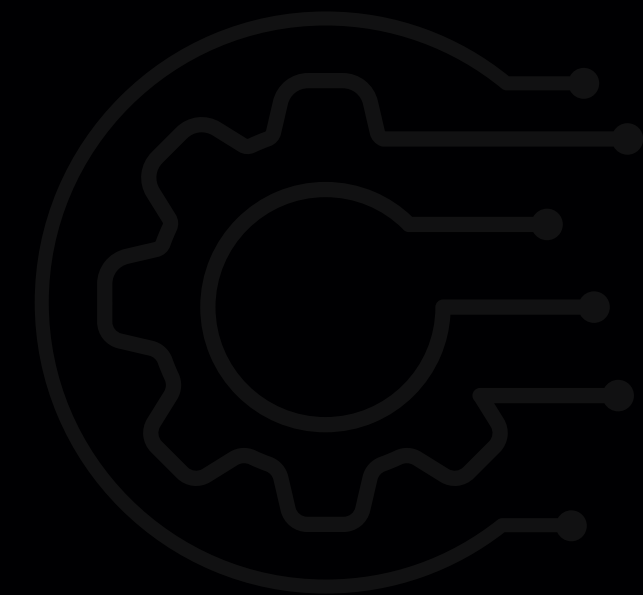
DESARROLLE UN DIAGRAMA DE FLUJO PARA EL LLENADO DE UN TANQUE DE GASOLINA. DEBE INCLUIR TODO EL PROCESO DESDE BAJARSE DEL CARRO, HASTA TERMINAR DE LLENARSE. TOMEN EN CUENTA LOS SIGUIENTES ASPECTOS:

- SE DEBE CONSULTAR SOBRE EL TIPO DE VEHÍCULO QUE VA A LLENAR TANQUE.
- SEGÚN EL TIPO DE VEHÍCULO, EXISTEN 3 DIFERENTES TIPOS DE GASOLINA (SUPER, REGULAR, DIESEL).
- SE PUEDEN UTILIZAR DIFERENTES TIPOS DE PAGO (EFECTIVO, TARJETA).

DÍA LUNES, EXAMEN CORTO

ESTUDIAR LOS TEMAS VISTOS EN CLASE HASTA EL DÍA DE HOY:

- HISTORIA DE LAS COMPUTADORAS
- SOFTWARE Y HARDWARE
- ALGORITMOS
- PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN
- ERRORES EN PROGRAMACIÓN
- DIAGRAMAS DE FLUJO



¿DUDAS O
PREGUNTAS?

