**UNIDAD 3:**

**OPTIMIZACION**

Orozco Salmerón Alexander Ruvicel.

Diciembre 2018

Tecnológico de Estudios Superiores de Valle de Bravo.

Ingeniería en Sistemas Computacionales.

Docente: M. en ISC. Luis Alberto León Bañuelos.

Lenguajes y Autómatas II.

# Introducción

La elaboración del presente documento tiene la finalidad de dar a conocer la información más relevante sobre la unidad III: Optimización, enfocándose en conocer cuáles son los diferentes tipos de optimización como los locales, los ciclos, globales y de mirilla, para detectar cuál es su función y acciones principales.

De igual manera identificar los costos de optimización, ya que son factores importantes en tomar en cuenta para optimizar y de esta manera poder mejorar el programa final.

# Objetivo

Diagramar la información más importante de la unidad III: Optimización para interpretar la información de manera más rápida.

**3.1 Tipos de Optimización**

Se reflejan en dicha sección

Optimizaciones locales

Procedimientos y clases

Metodos

A través de

Módulos de programa

3.2.3 Globales

3.1.2 Ciclos

3.1.1 Locales

Encontrar

Se trata de buscar

Provoca problema

Si están mal

De acciones

En rendimiento

Parte esencial

Optimización

En todo el código

Es más lenta

Pero mejora desempeño

General

Arquitectura

Consume memoria

Utilizar variables registros

Utilizar instrucciones

Buscar solución más rápida

Sección de programa

Es critica

Cuando bloque de programa

Son

Permite

Permite

Como

Es

Ejemplo

Realizan acciones repetitivas

Por

Es

Para

Es

Declarar variables globales

Elementos que no se repiten

Como

De

**3.2 Costos**

Y la velocidad

El espacio

Por lo que

Se tienen un mínimo

Al ejecutar el programa

Costos implícitos

3.2.2 Criterios para mejorar el código

3.2.1 Costos de ejecución

3.2.3 Herramientas para el análisis del flujo de datos

Mejorar criterios

Definidos en compilador

Hacer código legible

Optimice el código

Mejor ejecución

De optimizar el código

Mejor manera

Existen herramientas

Permiten analisis

Flujo de datos

Depuradores

Optimización

Programación

Es arte

Sistematizar

Limitados

Se debe optimizar

Recursos mínimos

Se debe optimizar

Son

Permite

Permite

Como

Es

Ejemplo

Hacer que el programador

Por

Es

Para

Es

Es arte

De manera externa

Como

Y

**Conclusión**

La elaboración de este mapa permitió representar la información más importante de la unidad III Optimización, facilitando de esta manera una mejor comprensión de la información.

**Referencias**

http://dsc.itmorelia.edu.mx/~jcolivares/courses/ps207a/ps2\_u6.pdf

itpn.mx/recursosisc/7semestre/lenguajesyautomatas2/unidad%20III.pdf