

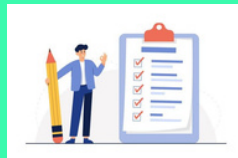
¿QUÉ ES UN ALGORITMO?

Un algoritmo es el proceso que se sigue para poder dar resolución a un problema.

```

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import java.io.*;
import javax.swing.*;

public class PS_MyKresl()
{
    public void override void PS_MyKresl()
    {
        Pen ps_Diagonis = new Pen(this.PS_Kolor, this.PS_
        ps_Diagonis.DashStyle = this.PS_RodzagLinii;
        g.DrawRectangle(ps_Diagonis, PS_X -
        PS_Margines, PS_X - PS_Margines, PS_Y / 2, PS_X /
        PS_Margines);
        String title = "PS_MyKresl";
        while (true)
        {
            try
            {
                PS_MyKresl();
            }
            catch (IOException e)
            {
                System.out.println(e.getMessage());
            }
        }
    }
}
    
```



Cantidad finita de pasos

Se ejecuta con algunos datos iniciales

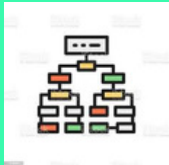
REALIZABLE

Orden de ejecución de las instrucciones está indicado

PRECISO

Implica el determinismo

• Arrojar siempre el mismo resultado •



Diagramas de flujo

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Formulas

REPRESENTACION

Pseudocódigo

```

Inicio
  aprobados ← 0
  reprobados ← 0
  resultado ← 0
  estudiantes ← 1
  Mientras estudiantes <= 10
  Comenzar resultado
    Si resultado = 1 entonces
      aprobados ← aprobados + 1
    Si no
      reprobados ← reprobados + 1
  FinSi
  estudiantes ← estudiantes + 1
FinMientras
Mostrar aprobados
Mostrar reprobados
Si aprobados > 5 entonces
  Mostrar "Aumentar la calificación"
FinSi
Fin
    
```

Entrada de datos

1

MÓDULOS DEL ALGORITMO

Proceso de datos

2

Salida de resultados

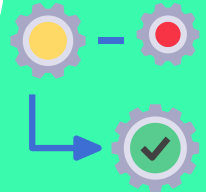
3



Debe ser claro lo que hace

COMPENSIBLE

Procedimiento que determina el proceso de ejecución



INTEGRANTES

Moreno Santoyo Mariana
Bárcenas Torres David Farid
Haro Estrada Leonardo Damian
Flores Melquiades Evelyn Jasmin

Referencias Consultadas

- 1.Cairo, O. (2006). Fundamentos de programación Piensa en C. Primera Edición. Pearson
2. Joyanes, L. (2008). Fundamentos de la programación. 4ta Edicion. McGraw Hill
- 3.Battistutti, O. C. (2015). Metodologia de la programacion (3.a ed.). ALFAOMEGA GPO ED.https://issuu.com/orlandoramirezonix/docs/metodolog__a_de_la_programaci__n__3.
- 4.López, J. (2009). Algoritmos y programación. eduteka.