



DIAGRAMA DE



FLUJO

Es la herramienta para diseñar algoritmos donde se utiliza símbolos y describen las instrucciones que debe seguir el algoritmo.

SIMBOLOGIA DEL DIAGRAMA



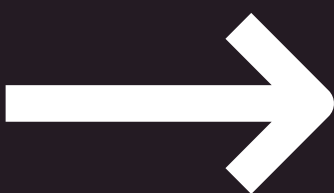
INICIO/FIN



ENTRADA/SALIDA



PROCESOS



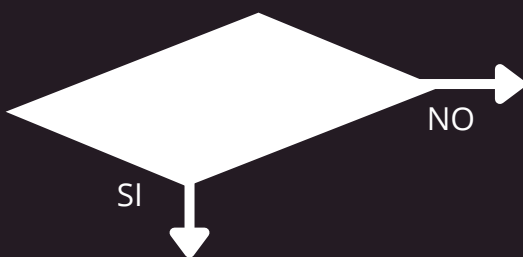
INDICADOR DE DIRECCIÓN O
LÍNEA DE FLUJO



CONECTOR PARA UNIR EL
FLUJO A OTRA PARTE DEL
PROGRAMA



CONECTOR DE PÁGINA



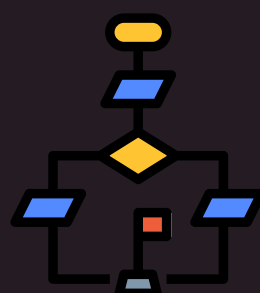
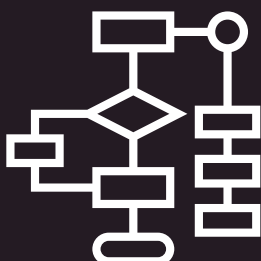
DESICIÓN



LLAMADA A SUBROUTINA



CINTA MAGNÉTICA

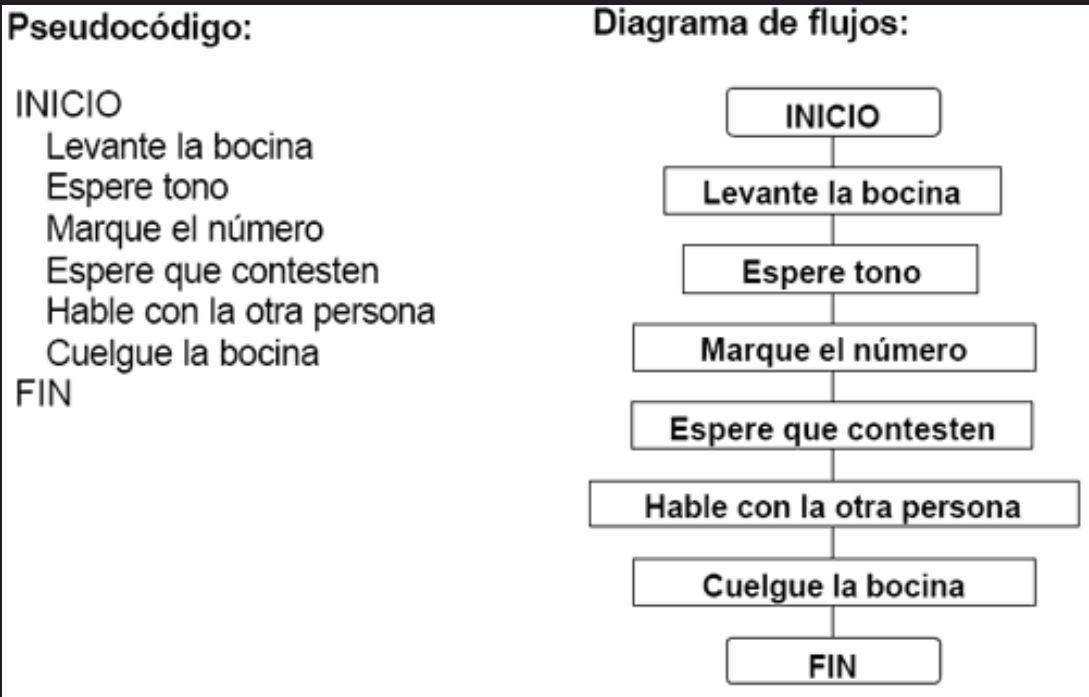


- Representación de una estructura :

Secuencial

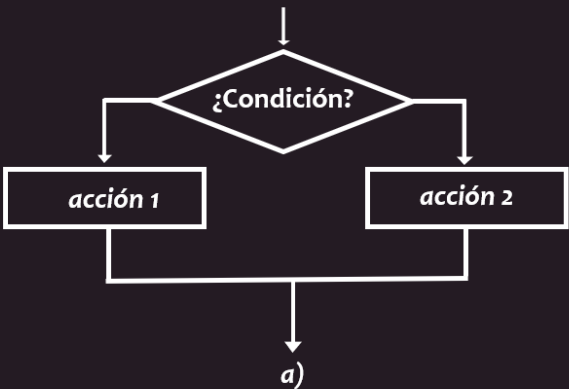
Seudocódigo

Diagrama de flujo

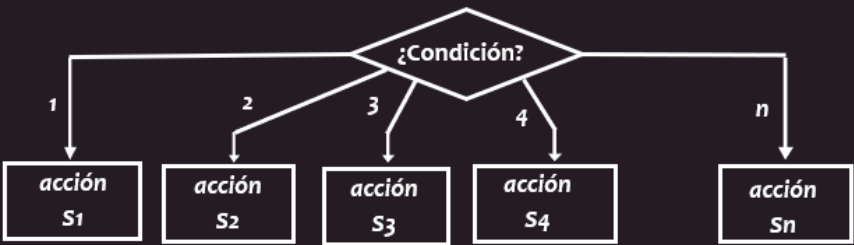


Selectiva

Simple: Se ejecuta con una determinada condicion



Doble: Permite elegir entre dos alternativas posibles



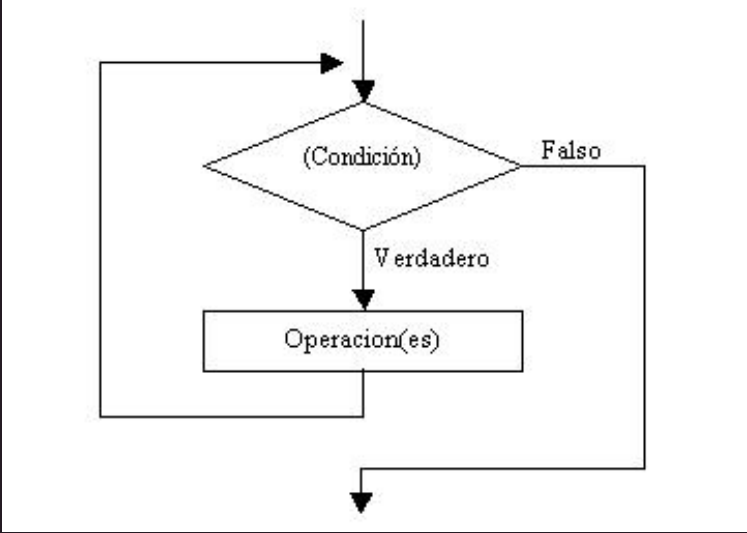
Múltiple:
Se constituye de una expresión que puede tomar *n* valores diferentes

Repetitiva



Las computadoras están diseñadas para ejecutar procesos en los cuales una operación o conjunto de ellas debe repetirse muchas veces. Las estructuras que repiten una secuencia de instrucciones un número determinado de veces se denomina bucle.

Mientras (While), Desde/Para (For) y Repetir (Repeat



FUENTES:

- Baeza, C. Salas, A. etal.. (2014). Diagramas de Flujo. México: Universidad Utónoma de Nuevo León
- Figueroa, E., Maldonado, I., & Santa, R. (2021). Fundamentos de programación. UNTRM. <https://fisme.untrm.edu.pe/uploads/Fundamentos%20de%20Programaci%C3%B3n%20-%20Un%20enfoque%20pr%C3%A1ctico.pdf>
- Recuenco, P. (2015). Introducción a la programación con SCRATCH. http://81.43.71.16:8080/documentos/PROGRAMACION_EN_scratch_I.pdf

NOMBRES:

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