

Identificación del Módulo	Programación de Sistemas Informáticos I
Código del Módulo	INF1M03PSI
Código del Perfil	S/C
Carrera	Técnico de Nivel Superior en Informática
Año /Semestre	Año 01, Semestre 01
Horas Pedagógicas	200
Duración	18 semanas

Actividad 05

Analizar, diseñar, evaluar e implementar las implementaciones realizadas en la Actividad 03 señaladas en clases o consultada en su momento de preguntar al profesor pero empleando funciones definidas por el usuario para llevar a cabo los cálculos señalados.

Entrega Miércoles 07-06-2023 hasta las 2359 hrs.

Estudiar para el desarrollo de la actividad la estructura de las implementaciones mencionadas de la Actividad 03 donde se encuentran funcionando ya los procesos que serán pasados a funciones como se demostró y apreció en el ejemplo del triángulo rectángulo.

En esta etapa nos restringiremos a la implementación de la estructura de control lógica selectiva con funciones.

En el siguiente orden se han de llevar a cabo los pasos de la actividad.

- ✓ Implementación en lenguaje de programación C, ya sea por medio de la aplicación CodeBlocks o por cualquier otra herramienta que lleve a cabo la compilación online (en línea), como se puede apreciar en el siguiente link:

<https://geekflare.com/es/best-online-c-compilers/>

Dentro de los que se pueden encontrar ahí, si bien sería probarlos todos dentro de las posibilidades y tiempo, partamos por este:

OnlineGDB C Compiler

https://www.onlinegdb.com/online_c_compiler

El título lleva el nombre de la figura para su respectiva identificación, por ejemplo:

“Algoritmo que calcula el área, perímetro y diagonal de un *Cuadrado*”.

p.e. guardar en y como c:\PSI1V\AE05\cuadrado\cuadrado.c

Las actividades las realizará en el cuaderno y posteriormente lo hará digitalmente cuando se le indique para que forme parte de un portafolio digital que contendrá las actividades realizadas como referencia de lo hecho en el curso y consultado cuando sea necesario y de interés por una entidad académica pertinente de la institución. Por ahora sólo deberá implementar en Lenguaje C, utilizando funciones definidas por el usuario.

Resultado de aprendizaje

RA1: Construye algoritmos computacionales utilizando pseudocódigos que contienen lógica matemática y los componentes de software necesarios para resolver problemas aplicados a la informática utilizando buenas prácticas de codificación.

Aprendizajes esperados

1. Representar el algoritmo de forma estructurada y organizada.
2. Emplear de forma adecuada la nomenclatura propia de la herramienta de representación.
3. Identificar los elementos involucrados en el problema.
4. Definir a las variables nombres significativos, inherentes al contexto.
5. Definir el proceso del problema de forma clara, lógica y no ambigua.
6. Relacionar las variables de forma precisa al proceso.
7. Obtener los datos procesados y almacenados de forma precisa y definida como resultado de la información resultante de la codificación.

Analizar, diseñar e implementar un algoritmo para una aplicación que determina los aspectos indicados a calcular, así como en algunos aspectos según corresponda deberá buscar y averiguar si existen otros datos que no son mencionados pero que están relacionados con la determinación de los datos solicitados.

Considere en el documento anexo contemplar Tapa, tabla de contenidos, tabla de figuras, Introducción, Desarrollo acerca de las figuras geométricas en general, Conclusión y Bibliografía según Norma APA.