

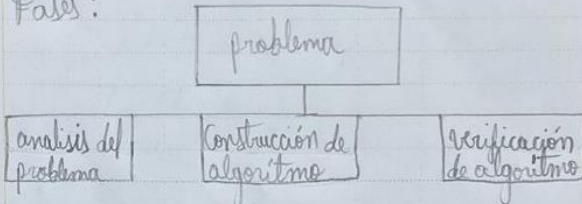
NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Nicairol E. Medina	#5	Carlos Pichardo	22/05/2023

Title: Diagrama de flujo

Keyword: Construcción, verificación, longitud finita

Topic: Resolución de problemas algorítmicos:  
En este capítulo veremos una gran cantidad de códigos para la resolución de algoritmos en la programación

Fases:



Questions

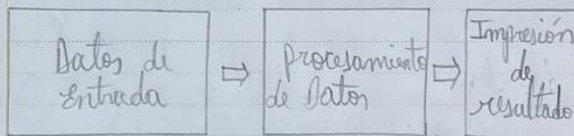
¿Es importante en la programación el diagrama?  
Sí, nos facilita la manera de representar visualmente el flujo de datos.

Etapa 1

Etapa 2




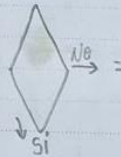
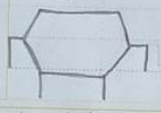
Etapa 3

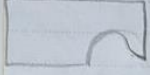



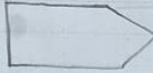
Módulos:



Summary:

Cuando hablamos de algoritmos para la resolución de problemas, tenemos que tener en cuenta que hay pasos requeridos a la hora de montar la resolución de los problemas en programación.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Nicairol E. Medina	# 5.2	Carlos Pichardo	22-05-2023
Title: algoritmos en los diagrama de flujo			
Keyword	Topic: Diagramas y señales en el flujo:		
switch. proceso. diagrama. Representación gráfica.	<p>para esquematizar un diagrama de flujo, es importante saber lo siguiente:</p> <p> = Este símbolo se utiliza para marcar el inicio y el final del diagrama</p> <p> = Este se utiliza para la introducción de los datos en la entrada.</p> <p> = Es la representación gráfica de un proceso.</p> <p> = Este se utiliza para la representación de una decisión y dentro tiene almacenada una condición</p> <p> = Cuando vamos a utilizar una toma de decisión múltiple o (switch).</p>		
Questions	<p>¿Qué es un diagrama de flujo? Es la forma visual la cual nos permite representar un algoritmo o proceso.</p>		
Summary:	<p>Esto datos es de suma importancia saberlo, porque con ellos es que siempre estaremos familiarizados en los diagramas de flujo.</p>		

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Nicairol E. Medina	# 5.3	Carlos Pichardo	22/05/2023
Title: Diagramas de flujo.			
Keyword Dirección de diagrama. Subproblema. Módulo.	Topic: Aquí seguimos dando continuación a los gráficos.		
	 : Es necesario a la hora de hacer la representación de un resultado.		
	 : Así como se aprecia en la representación este símbolo sirve para dar dirección al diagrama.		
	 : Este expresa la conexión dentro de una misma página.		
	 : Este alude a la conexión entre distintos páginas.		
	 : Este representa un módulo de un problema o subproblema que es necesario resolver en el diagrama antes de continuar con él.		
Questions ¿Cómo nos ayudan los caracteres en la programación? una variable es donde se almacenan y se recuperan los datos de un programa.			
Summary: En esta página seguimos representando y explicando el uso de los distintos caracteres en la resolución de problemas con diagramas de flujo.			

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Nicairol E. Medina	# 5.4	Carlos Pichardo	22-05-2023

Title: Diagramas de flujo.

Keyword

int.  
Float.  
long.

Topic: Reglas para la construcción de diagramas de flujo. Hay reglas que rigen los diagramas de flujo, entre las que encontramos las siguientes:  
1. Todo diagrama de flujo debe tener un inicio y un fin. 2. Los líneas deben de ser rectos (verticales u horizontales) para indicar la dirección del flujo. 3. Todas las líneas deben de estar conectados a símbolos que representen acciones o decisiones, ect.

Datos simples:

Questions

¿Es seguro seguir las reglas de programación?  
¿por qué? Seguir las reglas nos ayuda a evitar los errores en el programa.

- int = Enteros = - 32.768
- Float = Reales =  $3.4 \times 10^{-38}$
- long = Enteros de largo alcance = - 2.147.483.648
- double = Doble precisión =  $1.7 \times 10^{-308}$  a.17
- char = caracter = abecedario.

Summary: Es necesario seguir las reglas en programación para evitar los errores que pueden salir malos para los lugares que le programemos.



NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Nicairol E. Medina	# 5.5	Carlos Pichardo	22-05-2023

Title: Diagrama de flujo

Keyword Identificadores Constante variable	Topic: Identificadores: La formación de este es por dígitos, letras o caracteres del subra- yado. Siempre es necesario empezar por una letra.  Constante: Son los datos que no cambian durante la ejecución del programa. En los constantes se definen para comenzar el programa principal. pueden ser diferen- te tipos de datos, como enteros, real, cadena de caracteres, entre otros.  variable: Los variables son objetos que pueden cambiar su valor durante la eje- cución de un programa y se nombran utilizando identificadores. Al igual que los constantes, existen variables de diferente tipos de datos. por lo general, las varia- bles se declaran en el programa principal y las funciones, y tienen la capacidad de modificar su valor durante la ejecución del programa.
Questions ¿qué es una variable en programación? Es la forma- ción de un espacio en el sistema.	

Summary: Los datos estructurados se refieren a la orga-  
nización de información en la memoria de una  
manera precisa y específica, donde se asigna un nombre  
o etiqueta a un conjunto consecutivo de ubicaciones de  
memoria que contienen los datos relacionados.