

CRONOGRAMA SEMANAL LÓGICA DE PROGRAMACIÓN							
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
UNIDAD 1		UNIDAD 2		UNIDAD 3		UNIDAD 4	
Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5	Team 6	Team 7	Team 8
Poryecto integrador de 4 Unidades o Solución de un caso con una entrega final de la Semana 8							
<p>Actividad autónoma 1 Temas 1 y 2</p> <p>Selección del Programa a desarrollar / Generación de Diagramas funcionales y Arquitectura de Software</p> <p>En el primer paso se va a elegir un software para desarrollarlo en etapa inicial, se usará los respectivos diagramas de uso y arquitectura del sistema.</p> <p>Paso 2. Una vez realizada la elección del Software, se procede a investigar una función de comprensión del problema al que se menciona la elección del Software, en este caso se eligió el juego de la serpiente</p> <p>Paso 3. Se procede a diseñar el diagrama de arquitectura de la aplicación que se va a usar.</p> <p>Paso 4. Conclusión de la semana y aprendizaje:</p> <p>En esta semana se pudo aprender sobre la introducción al análisis de programación, siendo una parte de suma importancia el como hacer un dragrama de arquitectura y el dilema del porqué se eligió el juego y cuál fué una problemática del programa y su respectiva solución.</p>	<p>Actividad autónoma 2 Temas 3 y 4</p> <p>Inicio del Desarrollo de Software/Configuración del entorno - Desarrollo del programa seleccionado.</p> <p>Paso 1. En esta semana se realizó a configurar la plataforma Github con nuestro respectivo usuario y subir las actividades a la mencionada plataforma.</p> <p>Paso 2. Se desarrolló diagramas de flujo dependiendo del Software seleccionado, en este caso el juego de la serpiente.</p> <p>Paso 3. Se procede a realizar un avance inicial sobre el programa seleccionado.</p> <p>Paso 4. Conclusión de las semanas y aprendizaje:</p> <p>En la respectiva semana se profundizó el como hacer un dragrama de flujo el cual es una guía inicial de como debe ser el programa y sus funcionalidades, ademas aprendimos sobre nuevos terminos que ayudan a programar de forma eficaz.</p>	<p>Semana 5 y 6</p> <p>Lógica de Programación - Bucles</p> <p>Paso1. En las presentes semanas no se realizó un trabajo autónomo como tal sino que, se realizó un avance del mismo programa que se ha ido desarrollando durante las semanas.</p> <p>Paso 2. Para avanzar el desarrollo del programa se profundizó el desarrollo con guía de las clases y con explicación de nuevos terminos de programación otorgados por la docente.</p> <p>Paso 3. Conclusión de las semanas y aprendizaje:</p> <p>En las semanas 5 y 6 nos dio mucha inducción a las herramientas de programación como "If", "While", "For" y los alteradores de bucles siendo de suma importancia para no tener problemas en el funcionamiento de la aplicación.</p>	<p>Semana 7 y 8</p> <p>Funciones</p> <p>Paso 1. Se presenta el programa seleccionado por el estudiante y se procede a la explicación del mismo.</p> <p>Paso 2. Se realiza una charla con el docente sobre el programa y recomendaciones del mismo.</p> <p>Paso 3. Se procede al envío del desarrollo del programa.</p> <p>Paso 4. Conclusión de la semana 7 y 8: Se realizó la presentación del programa y se carga los documentos en la plataforma Github.</p> <p>En las semanas tuvo mucho aprendizaje en relación a las estructuras de datos y como se configuró el programa seleccionado.</p>				