
Fundamentos de Programación

Sesión 10

Actividades a realizar en casa

Actividad: Resolución de problemas.

Resolved los siguientes problemas de la relación 4A. Recordad que, **ANTES** del inicio de esta sesión en el aula de ordenadores, hay que subir las soluciones a PRADO.

- 15 (Carácter en una cadena)
- 16 (Moda)
- 17 (Pares-impares)
- 18 (Polígono)

Actividad: Lectura del guión a realizar en el aula de prácticas

Leed (intentando comprender todo lo que se pueda) el guión del proyecto informático sobre imágenes PGM disponible en PRADO. Buscad un lector de imágenes PGM (en el guión se comentan algunos) y comprobad que funciona con algunas de las imágenes que se proveen. Haced un equipo de dos programadores del mismo grupo de prácticas para desarrollar juntos el proyecto informático.

Actividades a realizar en las aulas de ordenadores

Realizad el proyecto informático sobre imágenes PGM disponible en PRADO.