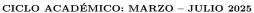


 $FACULTAD\ DE\ INGENIERÍA\ EN\ SISTEMAS$ $ELECTRÓNICA\ E\ INDUSTRIAL$

CARRERA DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION





INFORME DE GUÍA PRÁCTICA

1 Portada

Tema: APE 7. Uso de Arreglos Unidireccionales

Unidad de Organización Curricular: BASICA Nivel y Paralelo: 1ro - "A"

Alumnos participantes:

Asignatura:

Pico Solis Mauro Sebastián

Fundamentos de la Programación

Docente: Ing.HERNAN FABRICIO NARANJO AVALOS

2 Informe de guía práctica

2.1 Objetivos

2.1.1 General

Desarrollar aplicaciones utilizando vectores

2.1.2 Específicos

- Dominar las operaciones básicas con vectores: Almacenamiento, acceso, recorrido, suma, promedio y ordenamiento de elementos.
- Desarrollar lógica algorítmica para manipulación de datos: Implementación de algoritmos de búsqueda, inserción, inversión y análisis estadístico en vectores. [1]
- Aplicar vectores a problemas del mundo real: Utilización de vectores para gestionar listas, calcular estadísticas y procesar datos en escenarios cotidianos.

2.2 Modalidad

2.3 Tiempo de duración

Presenciales: 4 No Presenciales: 0

2.4 Instrucciones

Acciones previas: Ingrese al aula virtual de la asignatura en donde se halla el trabajo del tema tratado. Elabore el trabajo siguiendo las definiciones, conceptos, procesos aprendidos en clase. Leer y subrayar cada problema.

2.5 Listado de equipos, materiales y recursos

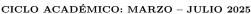
Listado de equipos y materiales generales empleados en la guía práctica:

- Libros de programación
- Visual Code Studio
- Aula Virtual UTA
- Hojas



 $FACULTAD\ DE\ INGENIERÍA\ EN\ SISTEMAS$ $ELECTRÓNICA\ E\ INDUSTRIAL$

CARRERA DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION





- Lápiz
- Computador Portátil
- TA

	/m 1 /	1 4	1	a • • •	\ 1 1	1 ,	, , ,
TAC	l Tecnologias i	nara el A	nrendiza ie v	, Conocimiento) empleados en	la gilla	practical
1110	(Icciroiogias		premarzaje ,	Comocimination	, chipicados ch	ia Saia	practica

√	Plataformas educativas
✓	Simuladores y laboratorios virtuales
	Aplicaciones educativas
	Recursos audiovisuales
	Gamificación
	Inteligencia Artificial
•	Otros (Especifique):

2.6 Actividades por desarrollar

Con la información propuesta en la tarea: Analice la información de cada uno de los ejercicios propuestos Realice el Diseño, prueba, codificación y posteriormente compilar, ejecutar y verificar el resultado. Arribe a conclusiones. Subir a la plataforma el archivo en formato .PDF del trabajo hasta la fecha indicada

2.7 Resultados obtenidos

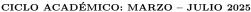
Programas funcionales con gran cantidad de datos. Resolucion de problemas aplicando el uso de vectores y los diferentes tipos de métodos para tener un código modularizado y con suma facilidad para entenderlo.[2], [3]

2.8 Habilidades blandas empleadas en la práctica

\Box Liderazgo
\Box Trabajo en equipo
$\hfill\Box$ Comunicación asertiva
\Box La empatía
\checkmark Pensamiento crítico
\checkmark Flexibilidad
✓ La resolución de conflictos
$\hfill\Box$ Adaptabilidad
✓ Responsabilidad



CARRERA DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION





2.9 Conclusiones

- Esencialidad de los vectores: Se concluye que los vectores son una estructura de datos elemental y eficiente para organizar y acceder a colecciones de información.
- Fortalecimiento del pensamiento algorítmico: La práctica con vectores mejora la lógica y la capacidad de diseñar soluciones estructuradas para problemas computacionales, se me hizo más sencillo de entender gracias a la información proporcionada en: [4]
- Relevancia práctica: Los vectores demuestran ser una herramienta versátil y aplicable en una amplia gama de escenarios del mundo real para el manejo de datos.

2.10 Recomendaciones

Previo a la elaboración de las tareas el estudiante debe revisar la bibliografía. Si se manifestaran dudas sobre el tema de la APE, se invita a los estudiantes acudir a las tutorías académicas. Aplicar todos los pasos de la metodología de programación

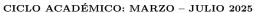
2.11 Referencias

Insertar las referencias bibliográficas empleadas aplicando la norma IEEE.

- [1] L. J. Aguilar, Fundamentos de programación: Algoritmos, estructura de datos y objetos. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana de España, S. A. U., 4 ed., 2008.
- [2] L. J. Aguilar and I. Z. Martínez, Programación en Java 6: Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuarios. México, D.F.: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S. A. de C.V., 1 ed., 2011.
- [3] R. Marcelo Villalobos, Fundamentos de programación con JAVA (100 algoritmos codificados). Editorial Macro, 2014.
- [4] R. W. M. Villalobos, Fundamentos de programación Java. Lima, Perú: Empresa Editora Macro EIRL, 2 ed., 2014.



CARRERA DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION





2.12 Anexos

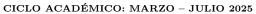






FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS ELECTRÓNICA E INDUSTRIAL

CARRERA DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION





Datos de enhada:	El ssuprio debe ingresor 5 notos an un orday.
Procesos	Voias a crea un métido de impresión y lárchina, aparte un métido que est culcule el promotio, la ación máximo, la rota máximo.
Macer un programa que in	icialice un vector con númbros diautórios y cudena los números de 19.00 m.
Datos de anhada:	No hay ningún dato de antroda
Piocoso:	Cremits in visitor (on m acco de longitud 5) autoromos visitos alectrosos en codo celda (en m acco acigno en entra entre 0 y 99)
Aggrama que dadore hes	vectores los dos se ingueron porteclado, y el tómbio es la suma.
Dates de entrada:	Vector 1 y Vector 2.
Antoso.	leemed dos Valtores y Livego celemed un metado que sos de lo suma del los volcere de rada possobi entre el ventorir y valtorir. Se que do para a la cercación del ventors.
Guardan los nombres y e edad y el promedio de	dodes de olumnos, al Analizar mostrar alles alumes mayores de edades.
Datos de entrado:	Un victor Nombre y un Nacha-Edind que se pueda lagresor ditas hasta, que el usuarla quillera.
PraisC:	Pedintos el horinco de debidi hustro quelle juste de 18990- los "Pe" (-lego) horientos en michalo (de una condicioso que no projos los noqueses do ellad, cino metado (buro solar al prómetro el imprimentos.
2. Guarded for nambres v	Nac colodos de los olumbos de un corso C
	Nos cobodos de Post allumnos de un curso (C).
3. Goardor la temporatura	máxima y mínima, de 5 días. Un arroy por detra de la len parátura de
Datos de Entrada:	máxima y máina, de 5 días. Un array con datos de la lemperaturo de 5 días. En este asa lístice podendo datos en telado. Sobre las insperaturos máximas y mátimas. de 6 días despes atulic metodos para.