

ALGORITMO Y ESTRUCTURA DE DATOS I

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

2022-01

Bienvenidos Alumnos

Sede Chiclayo



Sede Lima



Sede Arequipa





Docente

- **Ing. Juan Puerta Arce**
jpuertaa@usmp.pe
- Sección: ET002

Cultura y Normas

Clima armónico

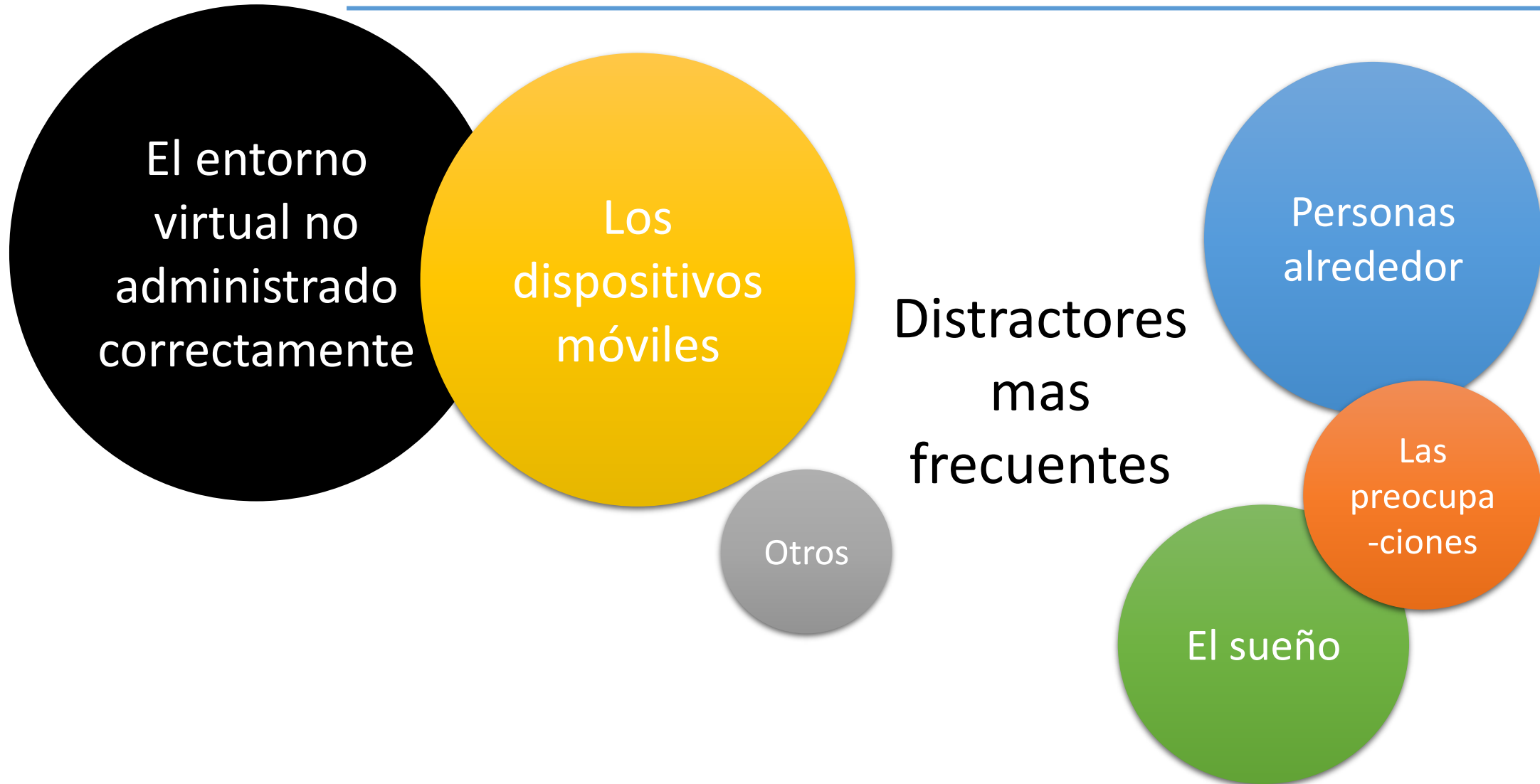
- Respeto.
- Hablar de manera alturada.
- Respetar los procedimientos y normas establecidas.



Durante el desarrollo de las clases virtuales.

- Los alumnos podrán tener la cámara apagada durante la exposición de los temas.
- El alumno para participar en clase deberá encender su cámara y comunicarse usando su micrófono.
- El alumno que no responda al llamado del docente y no cumpliera con el punto anterior será derivado a la sala de espera.
- El alumno para escuchar las clases y para rendir examen debe estar en un ambiente fresco, iluminado, con el mínimo de interrupciones.
- El alumno debe contar con los equipos tecnológicos adecuados para cursar el semestre 2022-I

Distractores para el aprendizaje



Principales efectos de no prestar atención.

- No entender el tema que se está enseñando.
- No obtener buenas calificaciones en las evaluaciones.
- Reputación negativa de la persona.





Posibles consecuencias por no prestar atención

- No aprobar el curso
- Desperdiciar dinero
- Malestar familiar



Acerca del Curso

Objetivo del curso

Seguir desarrollando la capacidad lógica, usando la programación como herramienta.



Unidades de Aprendizaje



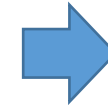
- UNIDAD I. Introducción a la Teoría Orientada a Objetos
- UNIDAD II. Algoritmos para la manipulación de datos en Vectores
- UNIDAD III. TOO – Métodos y Atributos de Instancia y de Clase
- UNIDAD IV. TOO – Herencia, Polimorfismo y Encapsulamiento. Vectores de Objetos.

Evaluación

$$PPC = (PC1 + PC2) / 2$$

$$PL = (Lb1 + Lb2 + Lb3) / 3$$

$$PE = PPC * 0.6 + PL * 0.4$$



$$PF = (PE + EP + EF) / 3$$

Tener presente

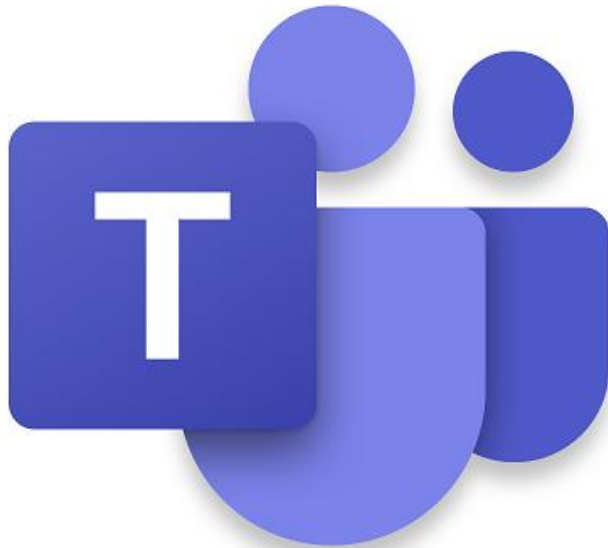
- No olvidar lo aprendido en Introducción a la Programación.
- Los conocimientos de teoría deben ser repasados con anterioridad para el desarrollo fluido del laboratorio.
- De existir dudas, preguntar.



Lenguajes a usar en teoría.



Plataformas a usar



Disposiciones para el desarrollo del curso en un entorno virtual

- Verificar en el calendario de la herramienta Microsoft Teams, el día y hora de cada clase, e ingresar a sesión correspondiente.
- El desarrollo de las clases se hará usando Microsoft Teams.
- Durante el dictado de clase el alumno puede tener el micrófono y la cámara apagados, salvo que desee hacer alguna consulta.
- Las sesiones de evaluaciones se harán en la plataforma Zoom, debiendo crear una cuenta gratuita, usando como correo, el correo USMP.
- Durante las evaluaciones el alumno está en la obligación de mantener su cámara encendida en todo momento.