

APLICACIÓNS DA TEORÍA DE NÚMEROS NA INFORMÁTICA

- Entrega: 19 de decembro de 2022.
 - Grupos: MD2
 - Temario: Teoría de Números
 - O traballo consiste en escoller **un algoritmo** de teoría de números e estudar unha posible aplicación na informática, empregando Maxima/Python de algunha maneira. Valorarase moito a orixinalidade á hora de escoller o algoritmo. Tedes que facer unha presentación sobre el, onde todos os integrantes do grupo teñen que contribuír. Non tedes que entregar nada escrito, só o arquivo que empregaredes na presentación, e opcionalmente os arquivos do Programa. É importante que vos centredes no algoritmo, na implementación, e nas aplicacións, non nos conceptos básicos relacionados.
 - Entregable: O arquivo da presentación (.pdf ou .ppt), chamarase Traballo_MD_x.y (onde x.y é o voso número de grupo). Subilo ao Moovi. Opcional: Se queredes achegar os arquivos do programa, deberán ter o mesmo nome.
 - Exposición:
 - Duración: **10 min.** (Moi importante non pasarse!)
 - Debe incluír (brevemente):
 1. Introducción.
 2. Explicación dos conceptos matemáticos ilustrados con exemplos.
 3. Explicación do algoritmo.
 4. Programación.
 5. Explicación da aplicación.
 6. Bibliografía
- Avaliación: Empregaremos a rúbrica da seguinte páxina para a poñer a nota.
- Bibliografía:
 - [R] Rosen, Kenneth H. Matemática discreta y sus aplicaciones. Edición 5ª. McGraw-Hill, 2004.
 - [G] García Merayo, Félix Matemática discreta. Edición 2ª. Paraninfo, D.L. 2005.
 - [K] Kolman, Bernard Estructuras de matemáticas discretas para la computación. Edición 3ª. Prentice Hall, 1997.

Número do grupo:

Nome dos integrantes do grupo:

AVALIACIÓN DA EXPOSICIÓN					
Cráterios	Introducción	Conceptos con exemplos	Algoritmo	Programación	Aplicación
Argumentación					
Estructuración					
Análisis e síntesis					
Creatividade					
Valoración					

Exposición	Valoración	Calificación
Introducción (1 punto)		
Conceptos con exemplos (2 puntos)		
Algoritmo (2.5 puntos)		
Programación (2 puntos)		
Aplicación (2.5 puntos)		
Nota final traballo		