SUGIMIENTO 1 ALGORITMOS

Sara Valentina Sanchez Estrada
Sofia Gallego
Royerg Stid Orozco
Juan Jose Naranjo

Arle Morales
Ingería de software 1er semestre
Feb 2024

1. Mapa conceptual

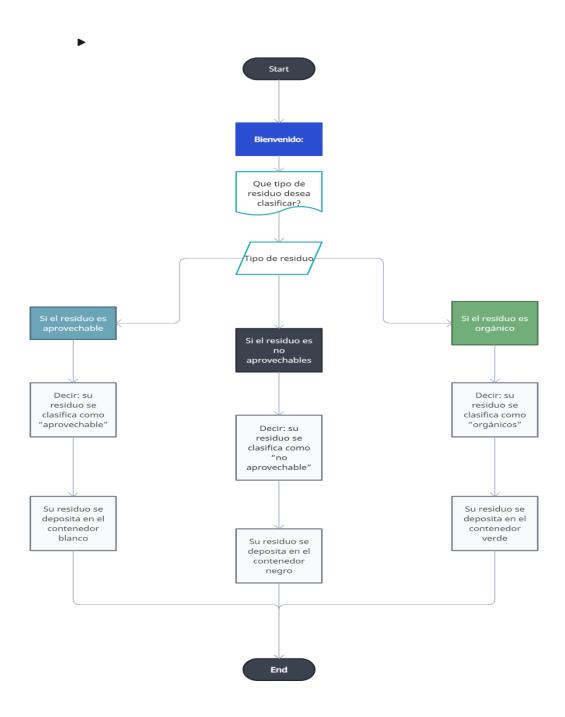
CONCEPTO	DEFINICIÓN
Algoritmo	Conjunto de órdenes secuenciales con el propósito de solucionar problemas.
Lenguaje de programación	Es un lenguaje que le permite al programador escribir desde este una secuencia o una serie de instrucciones.
Editor de Texto	Es aquel programa informático que permite crear y editar archivos de texto.
Entorno de Desarrollo Integrado	El IDE es un programa que permite al programador acceder a herramientas que le permitirán desarrollar de manera eficaz el Software.
HTML	Es la estructura de texto para el diseño de las páginas web.
CSS	Es la estructura de diseño gráfico para crear la presentación en un lenguaje ya estructurado.
Backend	Es la parte lógica que se encarga de dar y recibir datos entre cliente y servidor.
Frontend	El frontend es básicamente la parte visual de algún sitio la interfaz de usuario.
Sistema de Control de Versiones	Es una función que nos permite ver el historial de modificaciones que se han hecho al documento o archivo.
Prototipo	Primer modelo o versión que nos permite hacernos una idea de cual va hacer el producto final.
Diagrama de Flujo	Es la representación gráfica de un algoritmo, describe el proceso paso a paso.
Pseudocódigo	Es el lenguaje "natural" combinado con el lenguaje de programación, para que de esta manera el código o algoritmo sea más entendible por la persona que lo lee.

2. Resolucion de problemas

- 1. Encontrar el contenedor más cercano.
 - a. Para localizar el contenedor más cercano se dispondrá de un mapa tipo GPS que indicará con un círculo de color el contenedor en su área, además de su ubicación actual, todo esto utilizando la tecnología de localización por satélite del teléfono móvil del usuario, este sistema podrá proporcionar una guía precisa hasta el contenedor solicitado.
- 2. Reportar contenedores llenos para su recolección inmediata
 - a. En el mapa GPS se mostrará que contenedores estos llenos que contenedores están disponibles. En cada contenedor habrá un código QR que el usuario puede escanear para reportar que este contenedor esta lleno y/o reportar algún daño en el contenedor. Estas solicitudes llegaran inmediatamente a las oficinas de la empresa que ofrece el servicio.
- 3. Recibir notificaciones sobre fechas programadas de recolección.
 - a. En una pestaña se mostrará un calendario con opciones semanales o mensuales de los días en que se recolecta la basura en su zona. En ejemplo de ello es: en la zona "A" se recolectará la basura los días martes y sábados en los horarios de las 7:00 am.
- 4. Aprender sobre el reciclaje y la correcta disposición de residuos
 - a. En la pestaña de información de reciclaje se mostrará a los usuarios que residuos pueden ir en los contenedores en su zona, y que residuos aprovechables se depositan en un contenedor especial ubicado en su zona.
 Se mostrará con distintos colores que contenedores son para el tipo de residuo que el usuario desea depositar.

2.2 Cree un algoritmo en seudocódigo y en diagrama de flujo que enseñe a las personas sobre la disposición de residuos. (use una herramienta digital)

Diagrama de flujo



Seudocódigo:

Repetir Imprimir "Que tipo de residuo desea clasificar" Leer tipo residuo Si tipo residuo es igual a "orgánico" entonces

Sino si tipo residuo es igual a "reciclable" entonces

Imprimir "Por favor, coloque el residuo reciclable en el contenedor de reciclaje correspondiente."

Sino si tipo residuo es igual a "no reciclable" entonces

Imprimir "Por favor, coloque el residuo no reciclable en el contenedor de basura."

Imprimir "Por favor, coloque el residuo orgánico en el contenedor de compostaje."

Fin si

Imprimir "Gracias por utilizar nuestro programa. ¡Adiós!"

- Fin

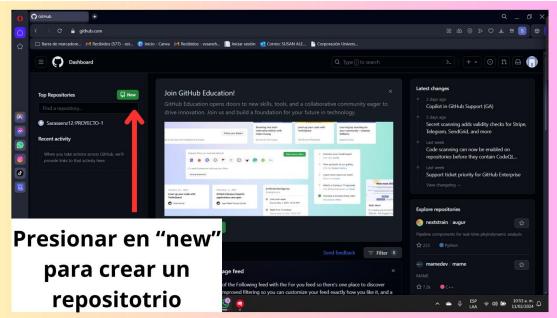
2.3 Mockup

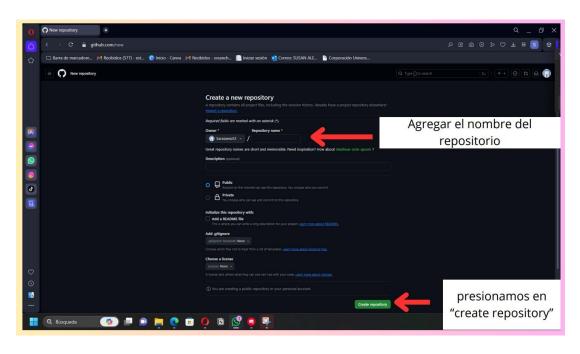
https://mockitt.wondershare.com/proto/Ye4fw2Cs8uq55zDqtMRSL/sharing?view_mode=d evice&screen=rbpU4H33uwQ7MmRH4&canvasId=rcU4HEMxccmOPPQt

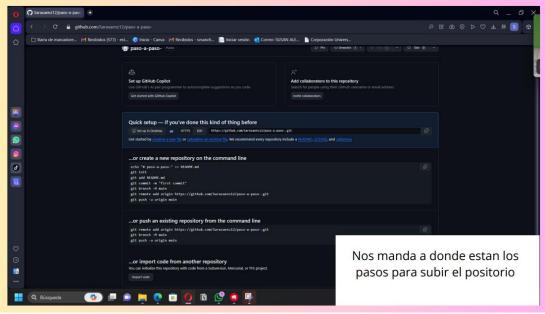
2.4 Video adjunto en el classroom

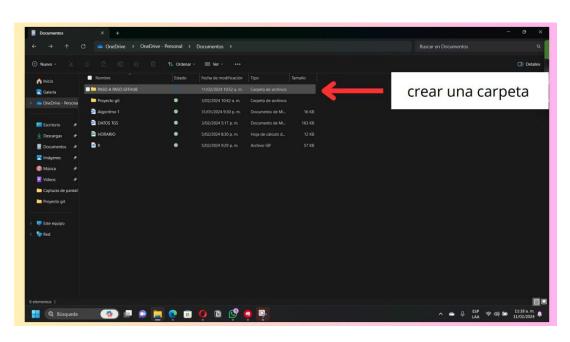
2.5 Cree un paso a paso de como subir un proyecto a github.

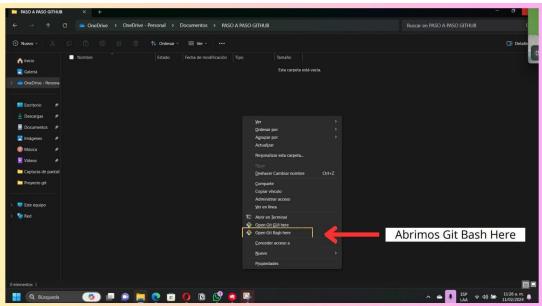


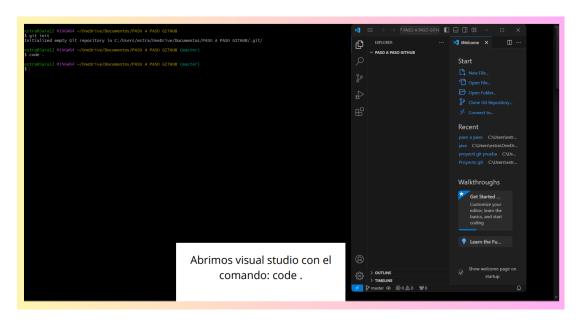


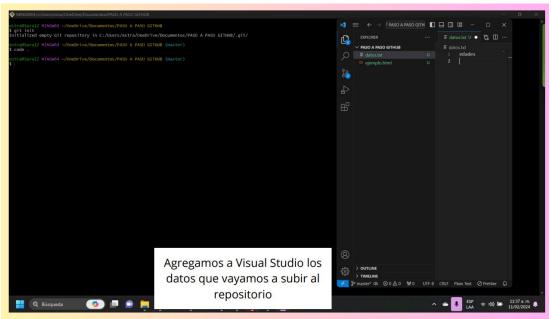


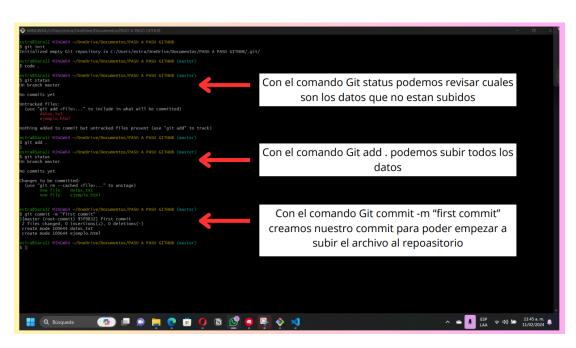


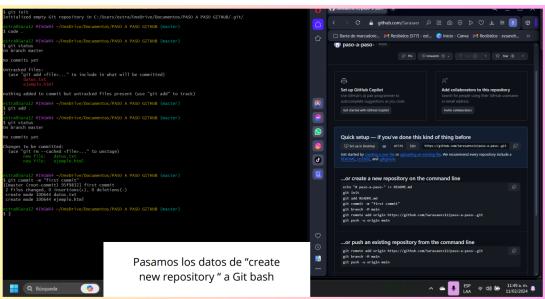


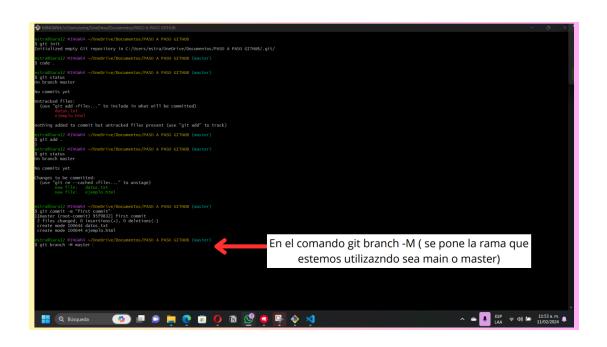


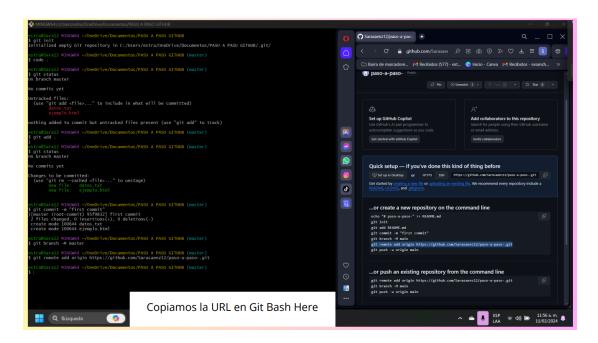


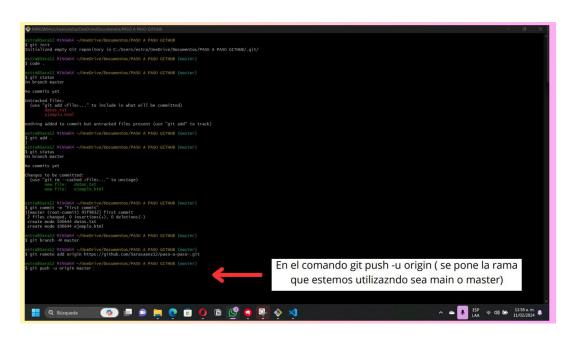


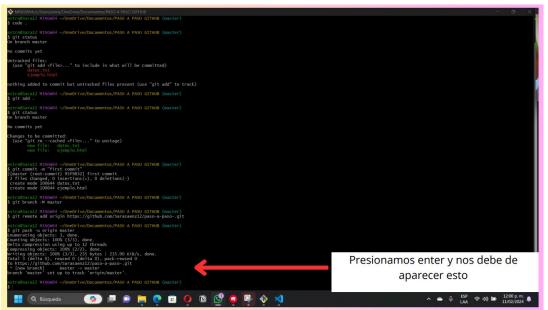


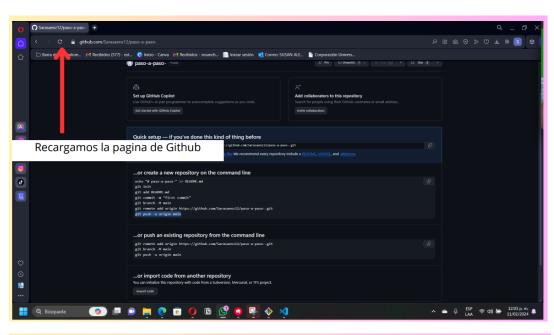


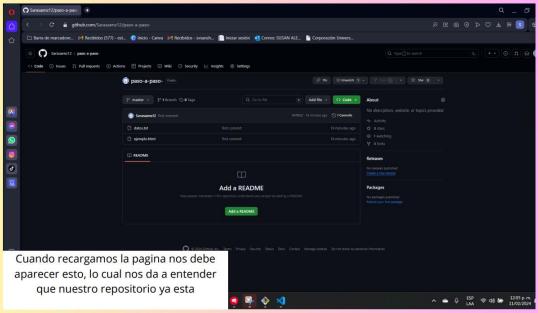












https://www.canva.com/design/DAF8f8-X1yE/uKuW6ZKM8NV7UvPSLrM7Lw/edit?utm_content=DAF8f8-X1yE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

2.6 En un tablero compartido muestre las lecciones aprendidas de este ejercicio.



2.7 Subir el archivo a un repositorio

