**TECNICA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON EL APOYO DEL COMPUTADOR:**

**PASOS:**

**1. Análisis y clasificación del enunciado del problema en sus elementos**

| **Elemento** | **Valor** | |
| --- | --- | --- |
| Captura de Datos | Una locomotora necesita 10s. para alcanzar su velocidad normal que es 25m/s. Suponiendo que su movimiento es uniformemente acelerado |  |
| velocidad normal 25m/s |  |
|  |  |
|  |  |
| Operaciones Aritméticas  Preguntas  Observaciones | **V= vo+a.t** | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |

**2. Diagrama Entrada – Proceso – Salida**

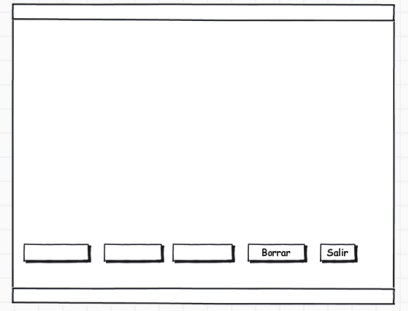
**Entradas Procesos Salidas**

? ? ? ? ?

**3. Análisis de Procesos Aritméticos**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**4. Diseño Interfaz Hombre – Máquina**

**5. Algoritmos**

| **Paso** | **Descripción** |
| --- | --- |
| 0 | Inicio |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |
| 9 |  |
| 10 |  |
| 11 | Fin |

**6. Tabla de Datos**

| **Identificador** | **Tipo** | **TipoDato** | **Valor**  **Inicial** | **Ambito** | | | **Observaciones** | **Documentación** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| E | P | S |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**7. Tabla de Expresiones Aritméticas y Computacionales**

| **Expresiones Aritméticas** | **Expresiones Computacionales** |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**8. Diagrama de Flujo de Datos**

**9. Prueba de Escritorio**

|  | **Variables y/o Constante** | | | | | | **Salidas** | |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  | **Calculo**  **Manual** | **Salida**  **Algoritmo** | **Estado** |
| **Inicialización** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 1** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 5** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 6** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 7** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 8** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 9** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso 10** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Paso n** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**10. Pseudocódigo**

**/\***

**Información del Programa:**

**Nombre de Archivos:**

**Diagrama de Flujo de Datos:** sumaNumeros.dfd

**Intefaz:** formularioPrincipal.png

**Pseudocódigo:** sumaNumeros.txt

**Proyecto Java:** proyectoSumaNumeros

**Ubicación:** D:\Proyectos\java\sumaNumeros

**Descripción:**

En este proyecto se capturan por teclado dos números enteros y se realizan

tres funcionalidades (Sumar, Borrar y Salir)

**Autor:**

Carlos Betancourt Correa

**Version:**

1.0

**Fecha:**

Junio 15 de 2011

\*/

**Modulo Principal**

**// Área de Declaración e inicialización de Variables:**

| **Numérico** | | | | **Texto** | | | | **Boolean** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Real** | | **Entero** | | **Cadena** | | **Char** | | **Booleam** | |
| **Identificador** | **Vlr**  **Inicial** | **Identificador** | **Vlr**  **Inicial** | **Identificador** | **Vlr**  **Inicial** | **Identificador** | **Vlr**  **Inicial** | **Identificador** | **Vlr**  **Inicial** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**// Entradas Leer (**Identificador**)** - **Procesar - Escribir (**Identificador**)** ; **Fin\_Modulo\_Principal**