

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Díaz de la Rosa	1-8	Sección Julia	17-9-2024

Title: algoritmo

Keyword

Topic: definición

algoritmo
Repetición
procedimiento

Notes:

- Los humanos seguimos según instrucciones para realizar cualquier cosa por más simple que sea, y a ello le llamamos "algoritmo"
- Para resolver problemas tenemos 3 pasos simple
 1. Analizar el problema
 2. Construir una serie de instrucciones (para, después)
 3. Verificación del algoritmo (para probar la solución)

Questions

- Los algoritmos deben ser muy precisos, de modo de tener los que son la entrada de datos, procesamiento de los datos, y salida de resultados.
- Los algoritmos suelen repetirse una y otra vez cuando son muy extensos.

Summary: Los humanos usamos algoritmos en muchas cosas cotidianas como una serie de pasos, esto con la repetición se vuelve automático e inconsciente.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Bryan de la Riva	2-9	Sección Juvenil	11-9-2029

Title: Diagrama de flujo

Keyword

Diagrama de flujo

Sequencia de programación

Topic: definir y usar

Notes:

- Un diagrama de flujo es una representación gráfica de un algoritmo que muestra los pasos a seguir para resolver un problema.

- Ayuda a tener una idea de partida a la hora de hacer un código.

Questions

- El diagrama de flujo no está ligado al lenguaje de programación que estemos usando.

- Los diagramas de flujo representan una solución a los problemas que una computadora puede resolver.

- Los diagramas de flujo tienen símbolos específicos para ser usados adecuadamente.

Summary:

Los diagramas de flujo son super útiles para tener una guía gráfica para hacer el código.

Summary:

Los diagramas de flujo son super útiles para tener una guía gráfica para hacer el código.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Jorge de la Rosa	3-8	Sección 5.11.24	11-9-2024

Title: Símbolos de diagrama de flujo

Keyword

Símbolos

condicionales

switch

Topic: parte 1

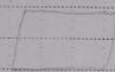
Notes:



Se utiliza para marcar el punto que se va a salir

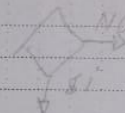


Representan los datos de entrada

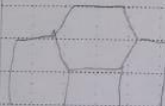


Representa una operación o proceso de los datos

Questions



son las condicionales si o else



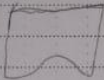
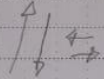



se usa cuando hay varias opciones

Summary:

Los diagramas son simples y claros.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Domingo de la Rosa	4-9	Sección J Maya	11-9-2024

Title: Símbolos de diagrama de flujo

Keyword dirección de flujo página	Topic: parte 2
	Notes:
	 representa la salida
	 expresan la dirección
	 expresa la conexión en una misma página.
Questions ¿Qué son los símbolos los que se repiten?	 Representa conexión a otra página diferente
	 Representa un problema que hay que resolver en la página

Summary:
Los diagramas son claros.

NAME

Jorge Michael de la Riva

PAGES

5-9

SPEAKER/CLASS

Sección Juvenil

DATE - TIME

11-9-2024

Title:

construcción de los diagramas de flujo

Keyword

unión y
sinnotación
independiente

dato simple

dato estructurado

Questions

¿Qué son
simple, estructurado,
etc., negativo

Topic:

Notes:

- Los diagramas tienen principio y final
y se construyen de arriba a abajo y
de izquierda a derecha

- Es necesario poner muchos comentarios
sobre todo en tareas complejas

- Existen dos tipos de dato: simple
y estructurado. Los simples son enteros,
reales o caracteres, mientras que los estructurados
pueden ser arrays, cadenas, registros.

Summary:

En programación hay que especificar los datos
como son, int = entero, float = reales, char, caracteres,
etc...

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
José de la Rosa	6-9	Sección Tercera	11-9-2024

Title: Identificadores

Keyword	Topic:
identificadores palabras reservadas constantes variables	Notes: - Los identificadores son nombres de celda para almacenar datos, importante es que no se puede una palabra reservada de C++ como identificadores. - Las constantes son datos que no se pueden cambiar durante la ejecución. Esto se pueden poner con <code>const</code> o <code>#define</code> - Las variables son datos que sí pueden cambiar o ser modificados en la ejecución, una vez es igual al anterior solo que en vez de ser una constante o <code>define</code> se pone la variable. También se pueden poner de forma simultánea ejemplo: <code>int i=2, j=4</code> y así.
Questions	

Summary: Los identificadores permiten nombrar las celdas de memoria. Los constantes mantienen su valor inicial y las variables no.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Samuel de la Rosa	7-9	Sección 5.1.1	11/9/2021

Title: operadores lógicos

Keyword

operadores
variable
constantes
int
float

Topic: Tipo de operadores y que son

Notes:

- Los operadores permiten realizar operaciones sobre números, constantes o variables y se clasifican en aritméticos, relacionales y lógicos.
- Los operadores aritméticos realizan operaciones matemáticas entre operandos, el resultado es un número. Podemos elegir entre int o float teniendo en cuenta que uno o más tiene en cuenta los decimales y el otro no.

Questions

- Los operadores aritméticos a la misma que el anterior pero de una forma más simple al usar una variable y insertarla directamente en la operación.
- Los operadores de incrementos se parecen a los aritméticos pero en lugar de usar una variable con número o una variable se suman o restan de 1 en 1 solo con ++ o --.

Summary:

Los operadores nos permiten realizar operaciones en los datos. (en su mayoría números.)

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Domingo de la Rosa	8-9	Sección 5.ª	11/9/2024

Title: operadores lógicos.

Keyword	Topic:
Expresiones lógicas	Notes:
conjuncción	- Las expresiones lógicas o booleanas tienen valores de 1 o 0. Se utilizan mucho en estructura selectiva y condicional.
disyunción	
negación	
tabla de verdad	- Las expresiones relacionales permiten comparar números, caracteres, constantes o variables para evaluar si son iguales, mayores o menores que.
Questions	- Los operadores lógicos evalúan varias condiciones como conjuntos "and", "or", "not" entre otros. (se escriben como $\&$, $\ $, $!$). - La tabla de verdad es una tabla que se usa para saber cómo será la salida de la operación lógica con muchas combinaciones desde 1 o 0.

Summary: Las expresiones lógicas son muy interesantes a la hora de hacer condicionales y nos dan mucho juego.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Borges Michael de la Roca	9-9	Sección Juven	11/19/2024

Title: *Programa de flujo*

Keyword

*Programa,
seudocódigo,
síntaxis,
Stiv, la
comentarios
ver el motor*

Topic:

Notes:

- un programa es un conjunto de instrucciones para que la computadora entregue un resultado deseado.

- la tarea más difícil es crear en primer lugar el diagrama de flujo si sabe la lógica del lenguaje es fácil seguir el diagrama.

Questions

*¿cuando
empieza
a esto?*

- la biblioteca con el archivo stiv.h es esencial para cualquiera de entrada y salida tipo como printf y así.

- para hacer un comentario debemos poner /* */

- Es la primera vez que en el punto donde empieza el código.

Summary:

para programa es bueno empezar por el diagrama de flujo que facilita la explicación de como vamos a resolver el problema para empezar.