

Actividad de aprendizaje 2

Descripción del problema:

El objetivo de la práctica es crear un ordenador de abordo interactivo de un vehículo que sea capaz de añadir nuevos modelos, gestionar el combustible, la autonomía y los kilómetros recorridos y mostrarlos en pantalla

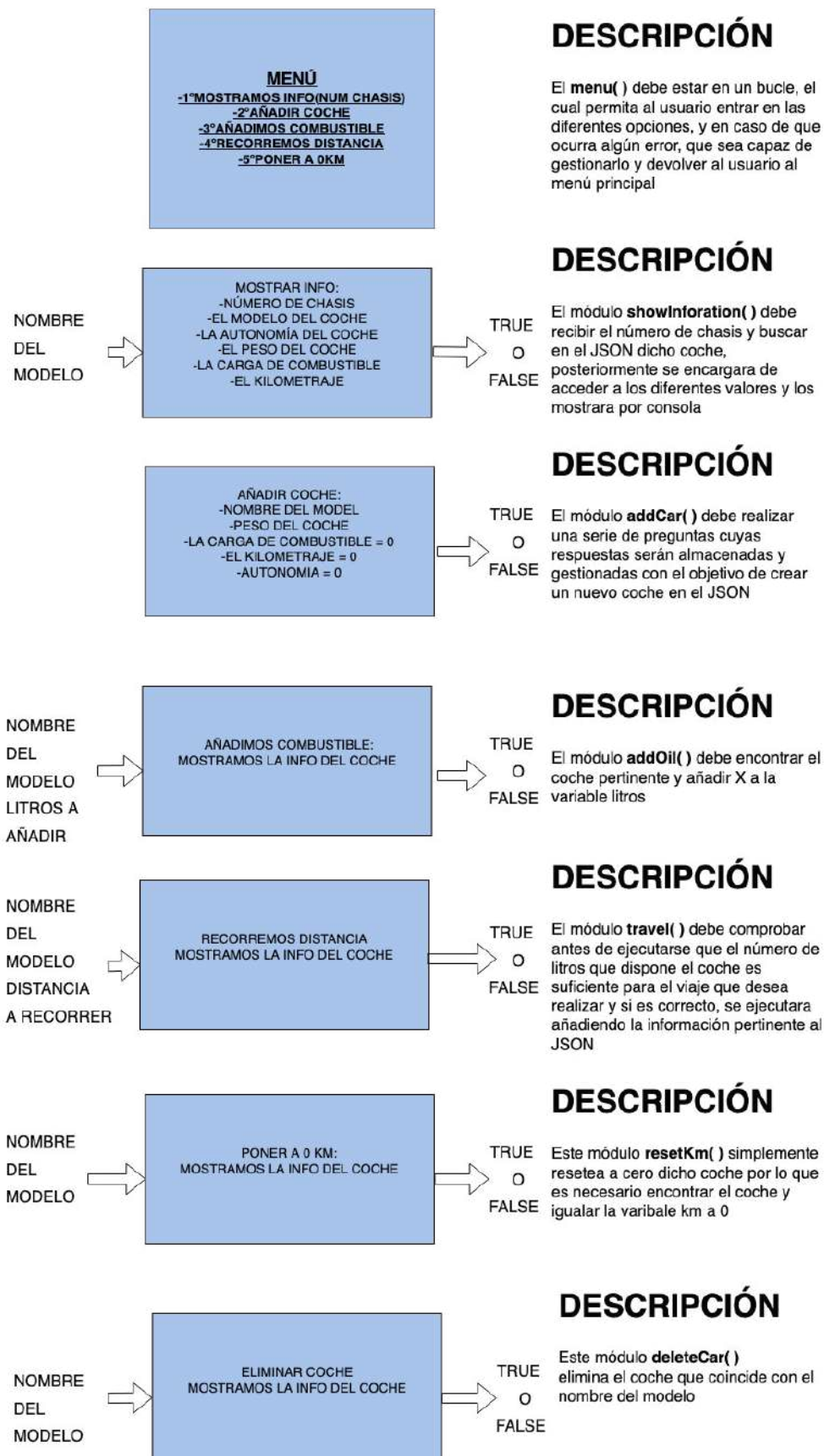


Diagrama de flujo

Un Diagrama de Flujo representa la esquematización gráfica de un algoritmo, el cual muestra gráficamente los pasos o procesos a seguir para alcanzar la solución de un problema.

