



FUNDAMENTOS DE INFORMATICA

INGENIERA SILVIA PATRICIA BARDELLI

PROFESORA ING. SILVIA PATRICIA BARDELLI

DIAGRAMAS DE FLUJO

Los diagramas de flujo son recursos visuales que se usan para representar un algoritmo que utilizan símbolos y flechas en lugar de palabras. Tales símbolos tienen un significado definido y se unen mediante flechas, las cuales indican el orden del flujo.

REGLAS PARA DISEÑAR DIAGRAMAS DE FLUJO

- Los diagramas de flujo siempre se escriben de arriba abajo y de izquierda a derecha
- Dentro de cada símbolo se escribe un texto que indica la operación por realizar, el cual debe ser legible, preciso y con la menor cantidad de palabras.
- Los símbolos se unen con flechas (líneas de flujo), las cuales únicamente pueden ser horizontales y verticales.
- No deben haber símbolos sin conectar
- Tienen que tener una figura inicial y una final (main & end)

Formas de flowgorithm

Flechas: Muestra la dirección y sentido de flujo del proceso. conecta a los símbolos

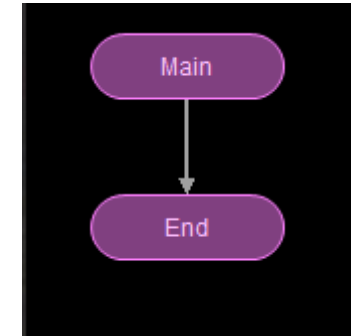
Inicio y fin: Señala el comienzo y fin del diagrama, deben de haber 2 figuras de estas en cada diagrama, una indica el inicio y otro el fin.

Declarar: Esta figura nos ayuda a declara las variables que usaremos, todas las variables se deben de declarar, sino no funcionara el diagrama, por lo regular las variables se declaran al principio del programa

Asignar: Esta figura nos permite asignarle valores a las variables, ya sean valores asignados por el usuario o ya establecidos (como 3.1416)

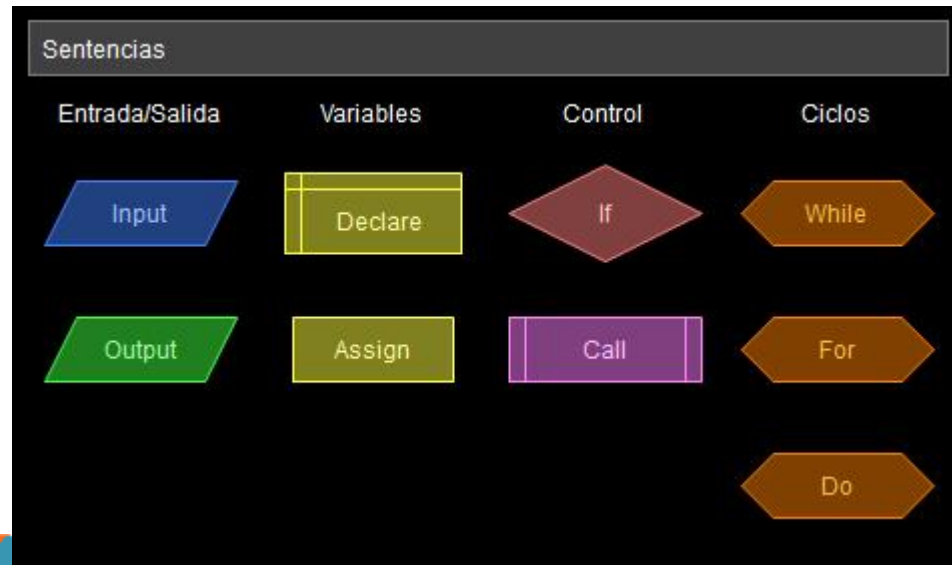
Input y output: Cumplen con la función de entrada y salida de datos, output lo usaremos para mostrar mensajes al usuario, mientras que input nos servirá para almacenar los datos ingresados.

If: La figura funciona con una condición, si se cumple se ejecutará parte del código, sino se ejecutara otra diferente.



Formas de flowgorithm

Ciclos o bucles: También llamados bucles, estos ejecutan parte del código según una condición. cuando la condición deje de cumplirse el ciclo termina. existen distintos tipos de ciclos, el que vamos a ver es el while.



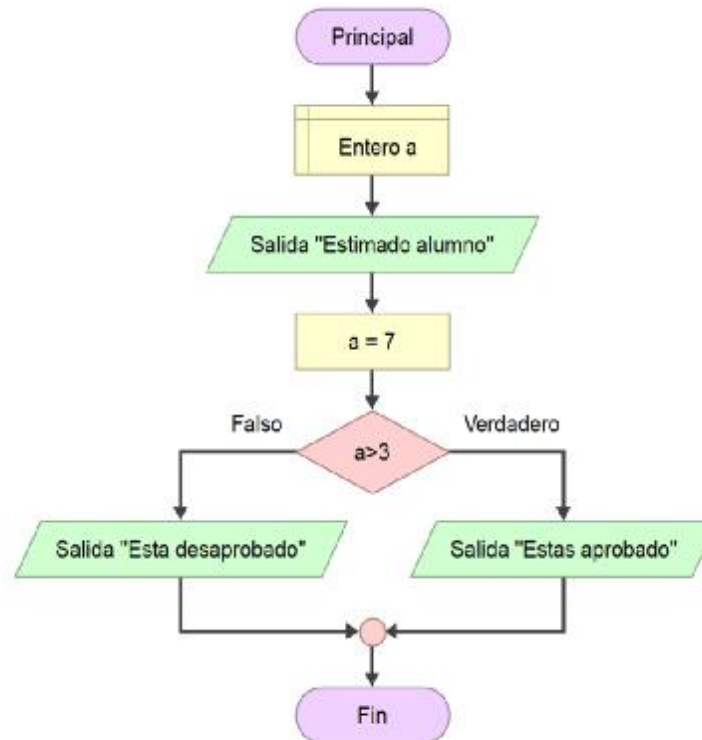
Ejemplo de flowgorithm

Realizar el ejercicio utilizando flowlgorithm del siguiente enununciado.

Utilizar diagrama de flujo, seudocódigo, ódigo de pythony la consola.

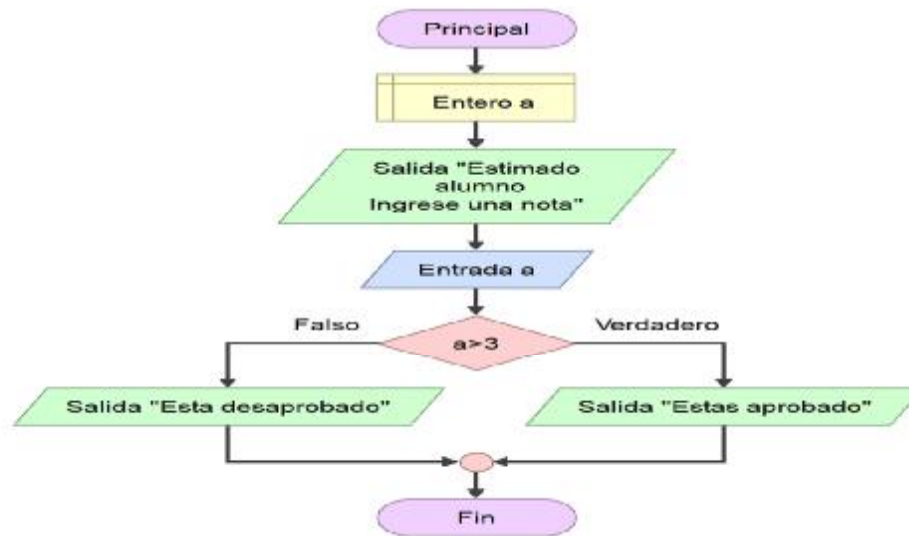
**De acuerdo a la nota ingresada
informar al alumno si está
aprobado o desaprobado.**

Formas de flowgorithm

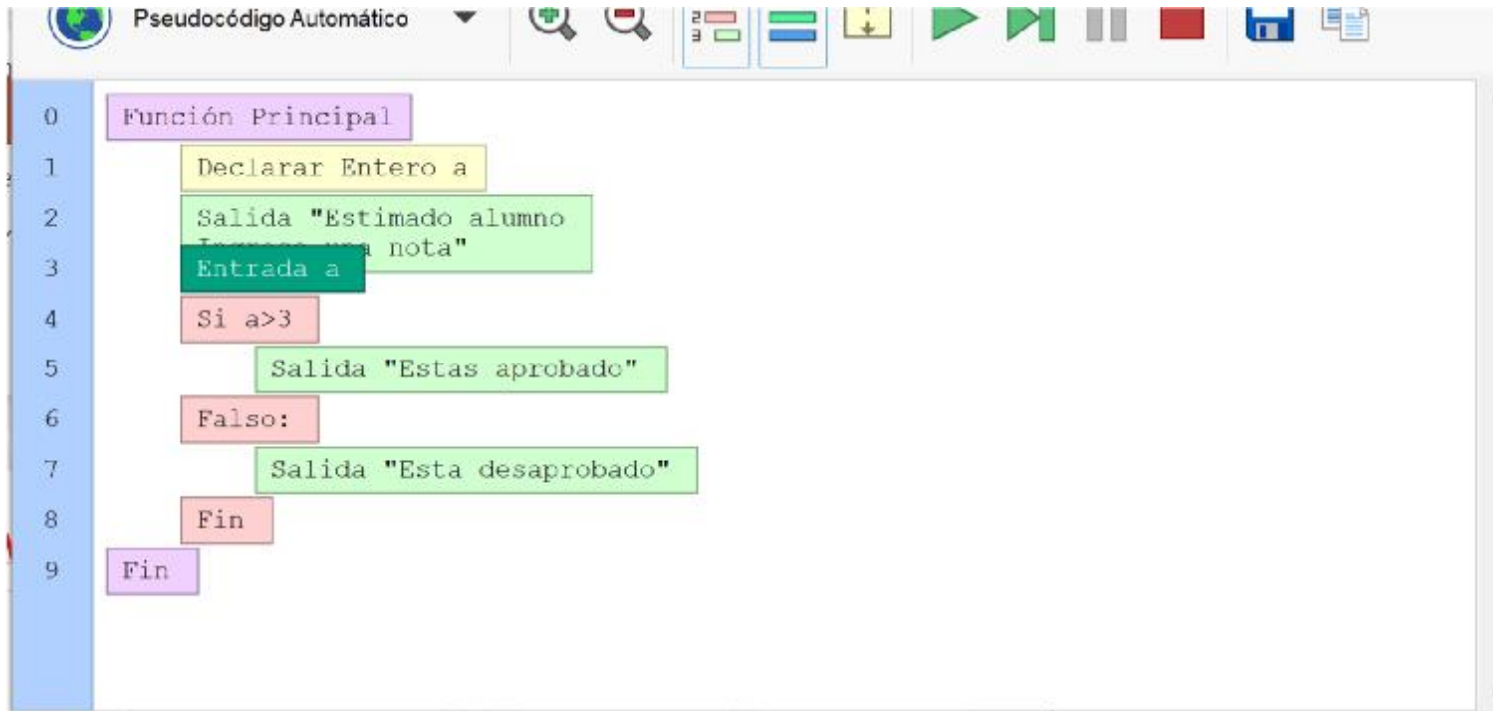


Otra forma de flowgorithm

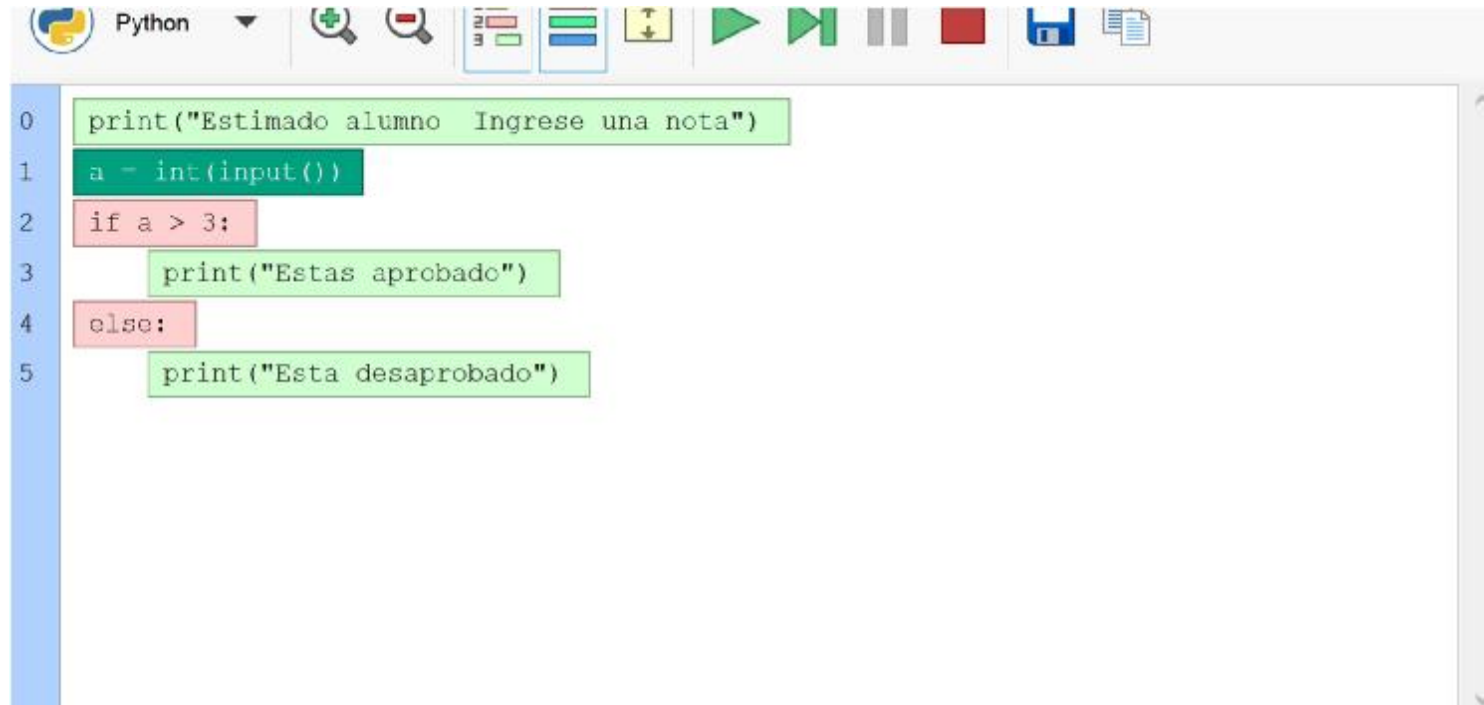
Se le pide al docente que ingrese la nota por teclado



Formas de flowgorithm



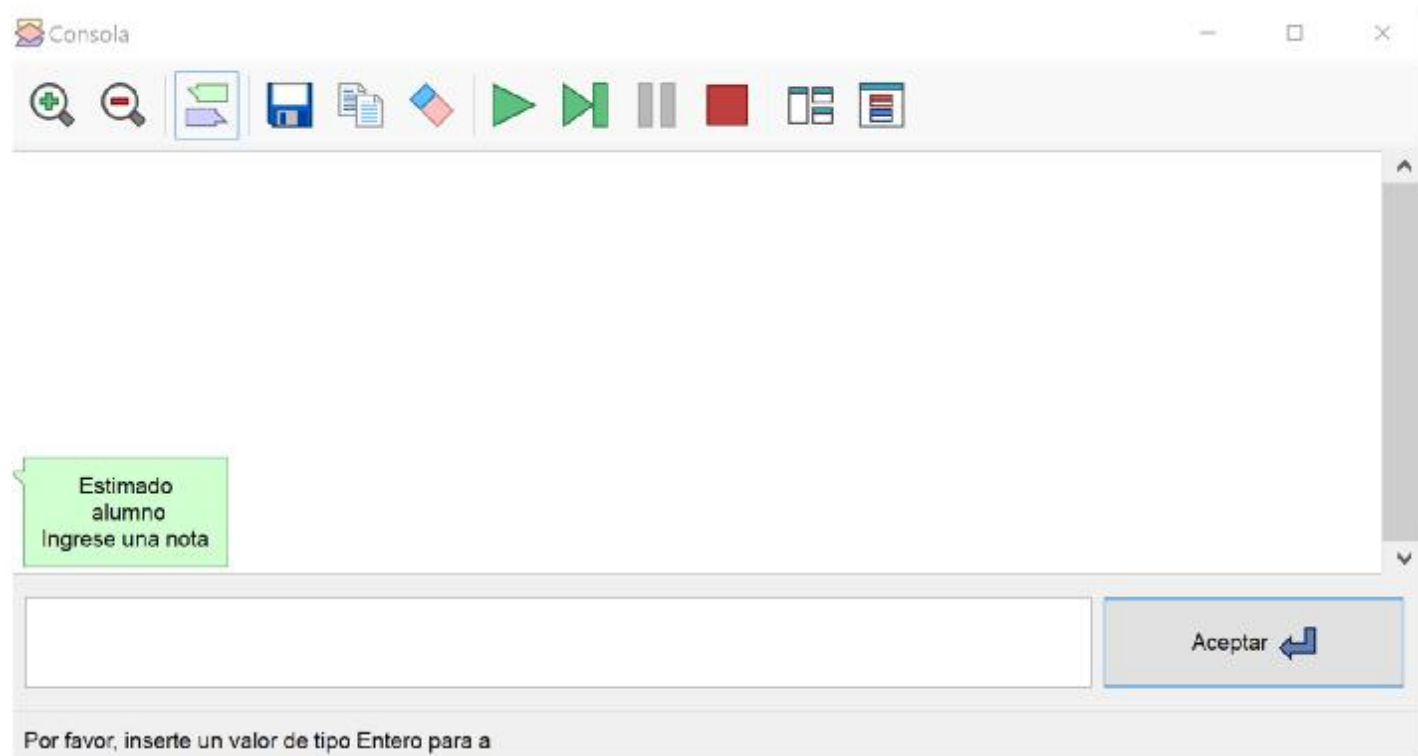
Formas de flowgorithm



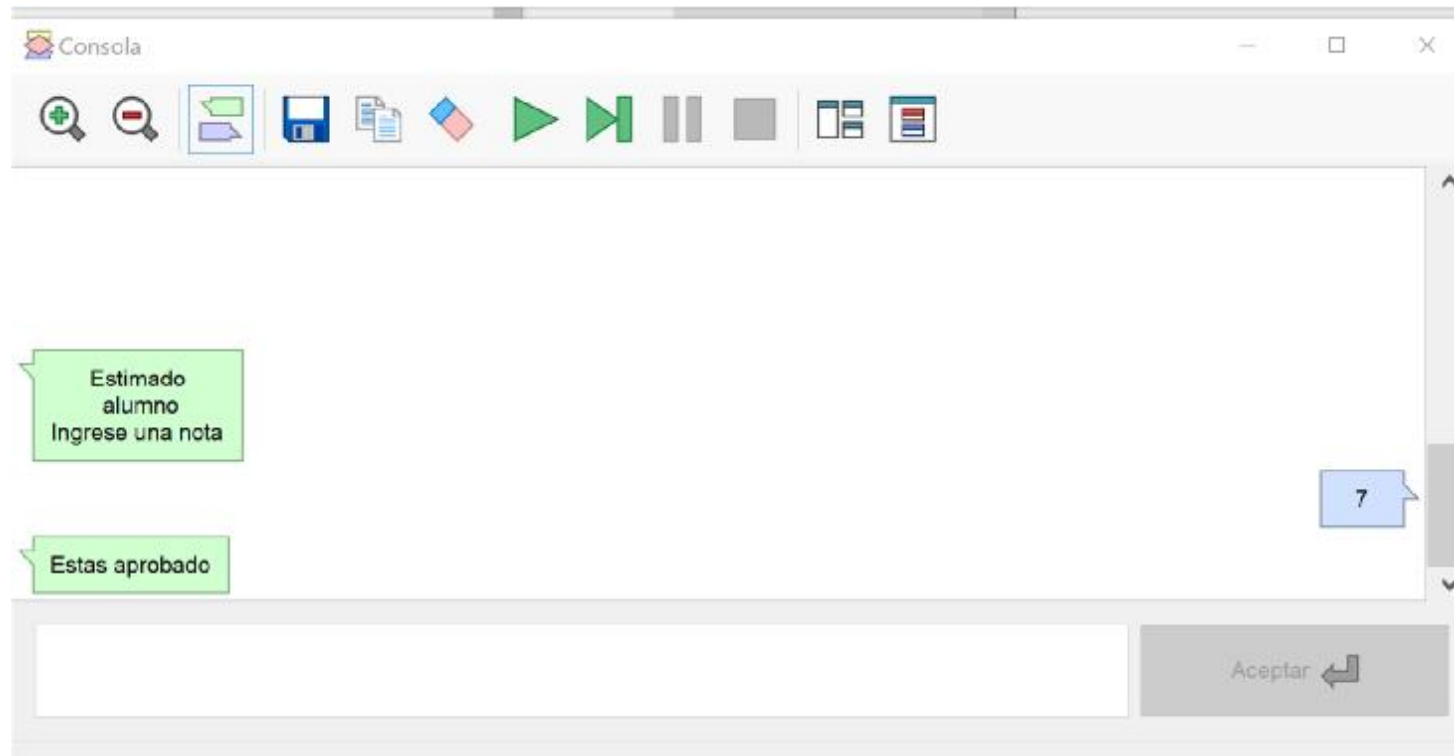
The image shows a screenshot of a Python IDE window. The title bar indicates it's a Python file. The toolbar includes icons for search, zoom, line numbers, line selection, run, and save. The code editor contains the following Python code:

```
0 print("Estimado alumno Ingrese una nota")
1 a = int(input())
2 if a > 3:
3     print("Estas aprobado")
4 else:
5     print("Esta desaprobado")
```

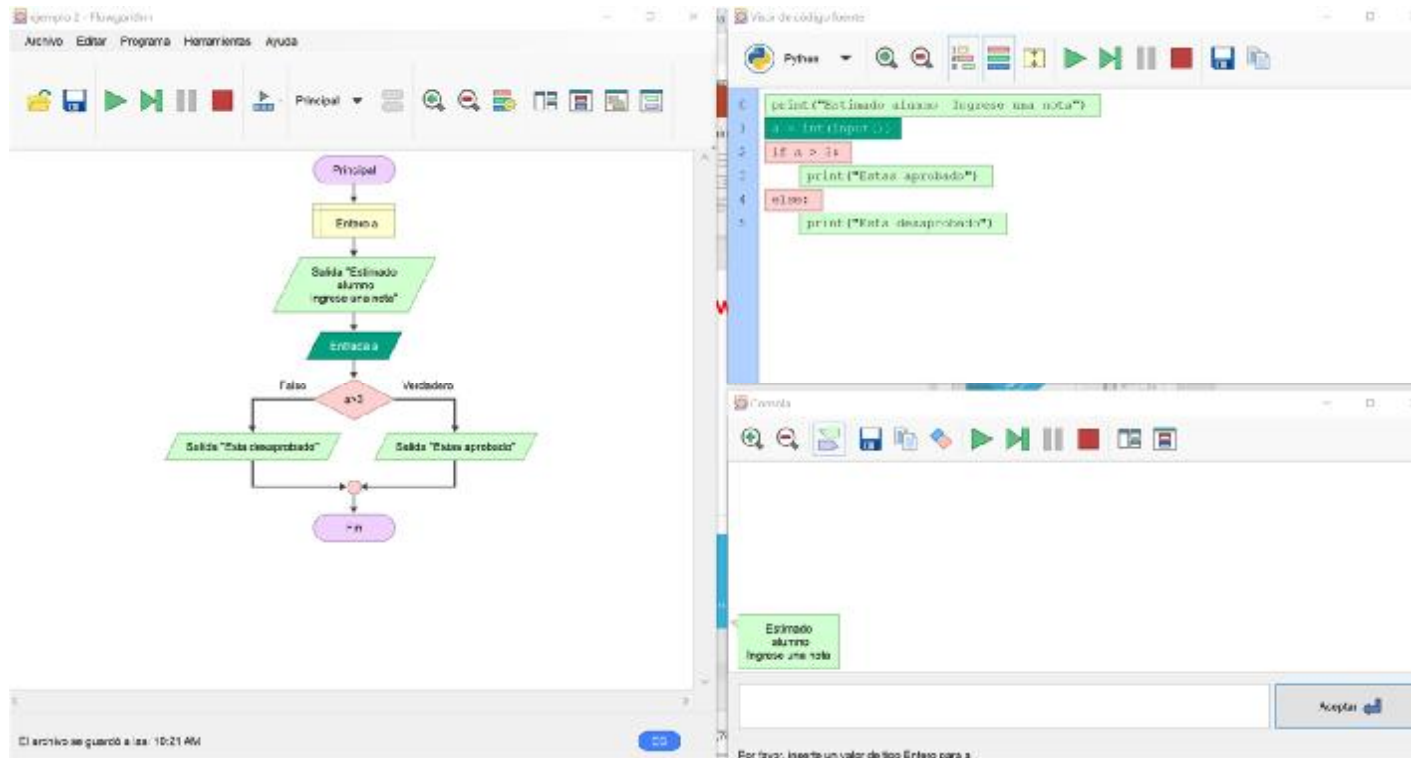
Formas de flowgorithm



Formas de flowgorithm



Formas de flowgorithm





FUNDAMENTOS DE INFORMATICA

INGENIERA SILVIA PATRICIA BARDELLI

PROFESORA ING. SILVIA PATRICIA BARDELLI

DIAGRAMAS DE FLUJO

Los diagramas de flujo son recursos visuales que se usan para representar un algoritmo que utilizan símbolos y flechas en lugar de palabras. Tales símbolos tienen un significado definido y se unen mediante flechas, las cuales indican el orden del flujo.

REGLAS PARA DISEÑAR DIAGRAMAS DE FLUJO

- Los diagramas de flujo siempre se escriben de arriba abajo y de izquierda a derecha
- Dentro de cada símbolo se escribe un texto que indica la operación por realizar, el cual debe ser legible, preciso y con la menor cantidad de palabras.
- Los símbolos se unen con flechas (líneas de flujo), las cuales únicamente pueden ser horizontales y verticales.
- No deben haber símbolos sin conectar
- Tienen que tener una figura inicial y una final (main & end)

Formas de flowgorithm

Flechas: Muestra la dirección y sentido de flujo del proceso. conecta a los símbolos

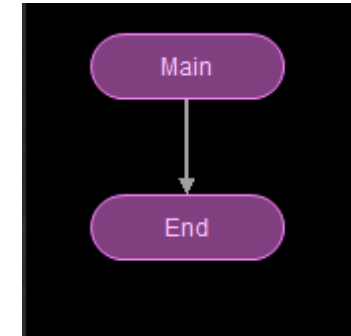
Inicio y fin: Señala el comienzo y fin del diagrama, deben de haber 2 figuras de estas en cada diagrama, una indica el inicio y otro el fin.

Declarar: Esta figura nos ayuda a declara las variables que usaremos, todas las variables se deben de declarar, sino no funcionara el diagrama, por lo regular las variables se declaran al principio del programa

Asignar: Esta figura nos permite asignarle valores a las variables, ya sean valores asignados por el usuario o ya establecidos (como 3.1416)

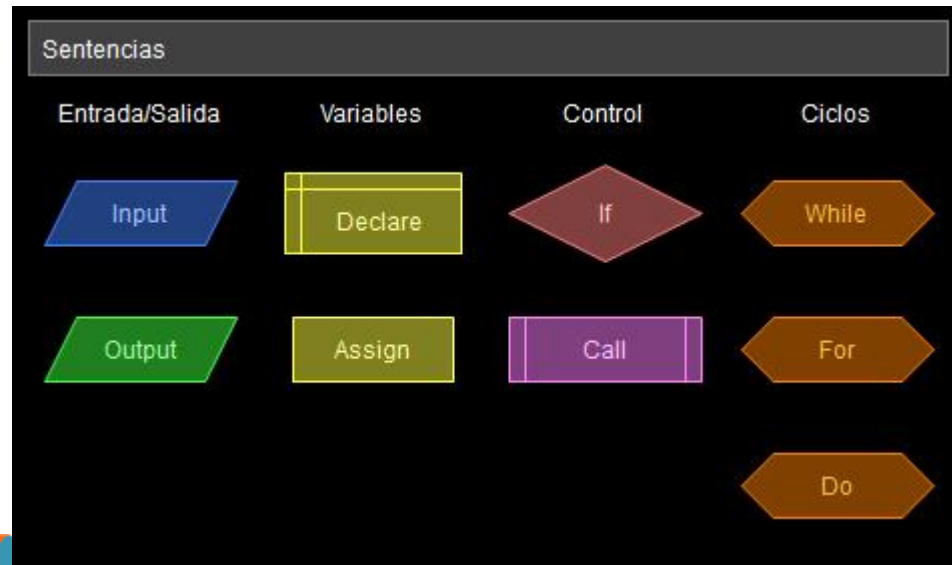
Input y output: Cumplen con la función de entrada y salida de datos, output lo usaremos para mostrar mensajes al usuario, mientras que input nos servirá para almacenar los datos ingresados.

If: La figura funciona con una condición, si se cumple se ejecutará parte del código, sino se ejecutara otra diferente.



Formas de flowgorithm

Ciclos o bucles: También llamados bucles, estos ejecutan parte del código según una condición. cuando la condición deje de cumplirse el ciclo termina. existen distintos tipos de ciclos, el que vamos a ver es el while.



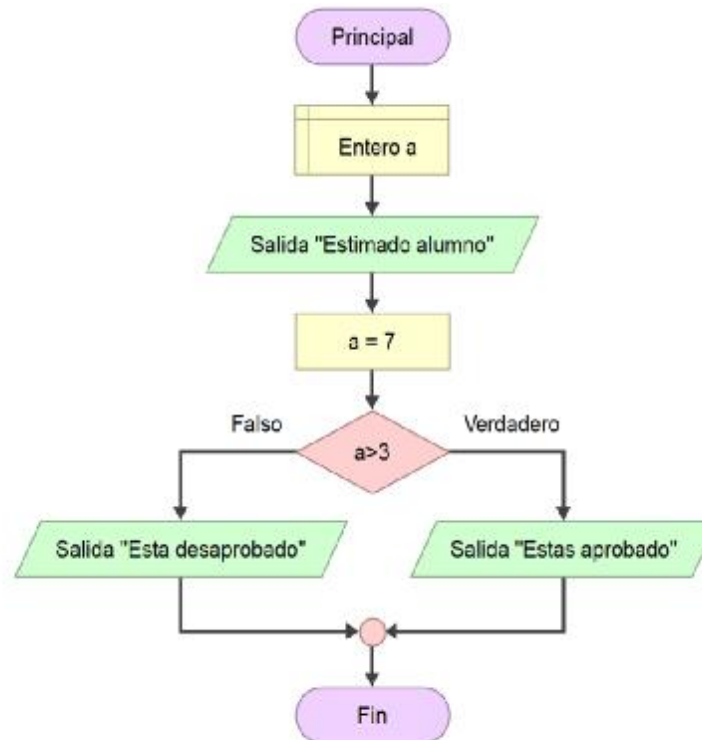
Ejemplo de flowgorithm

Realizar el ejercicio utilizando flowlgorithm del siguiente enununciado.

Utilizar diagrama de flujo, seudocódigo, ódigo de pythony la consola.

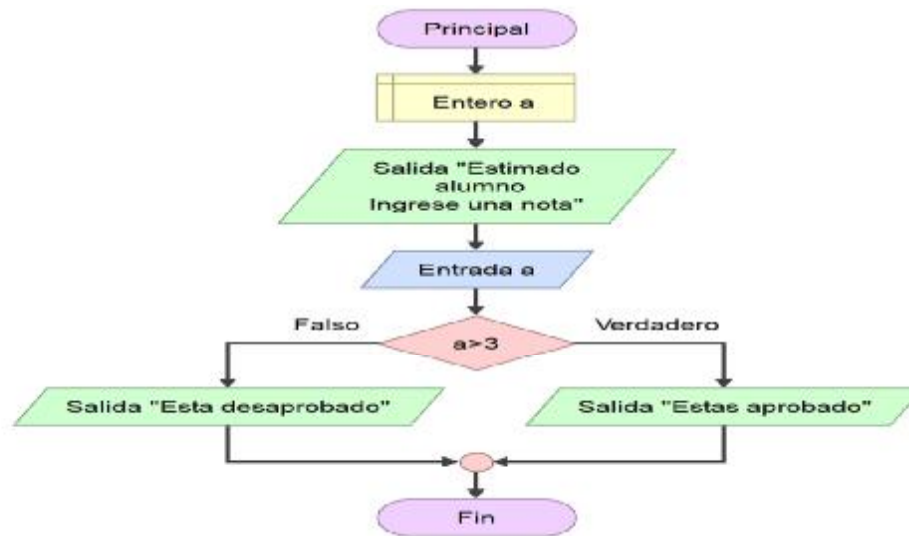
**De acuerdo a la nota ingresada
informar al alumno si está
aprobado o desaprobado.**

Formas de flowgorithm

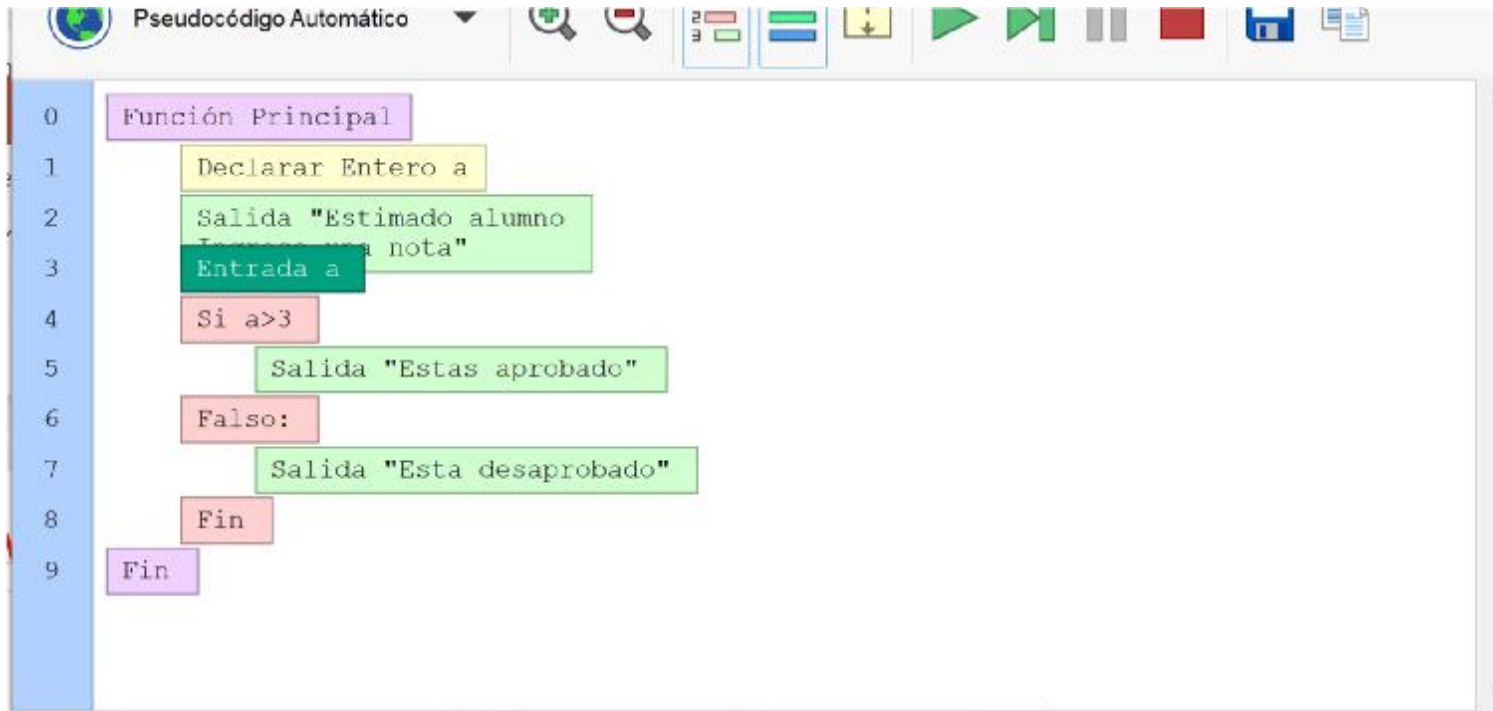


Otra forma de flowgorithm

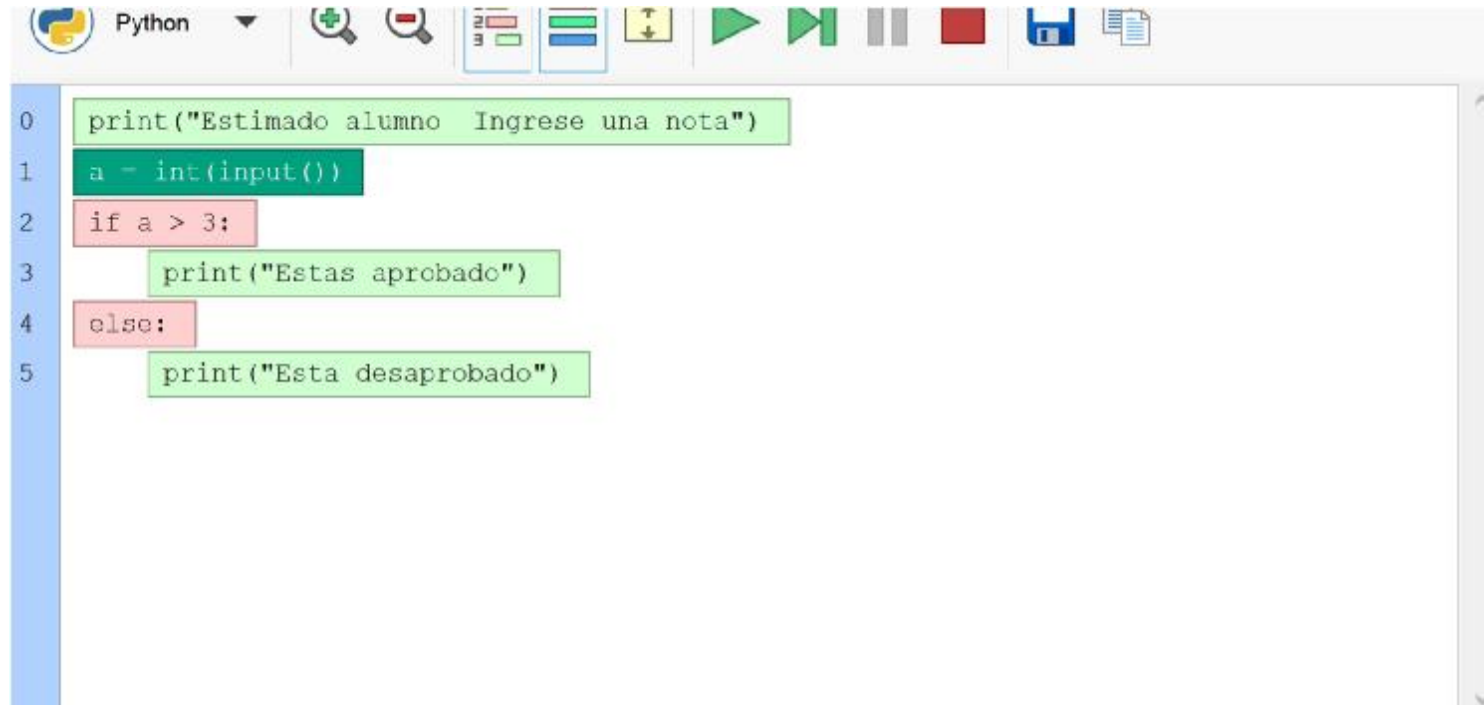
Se le pide al docente que ingrese la nota por teclado



Formas de flowgorithm



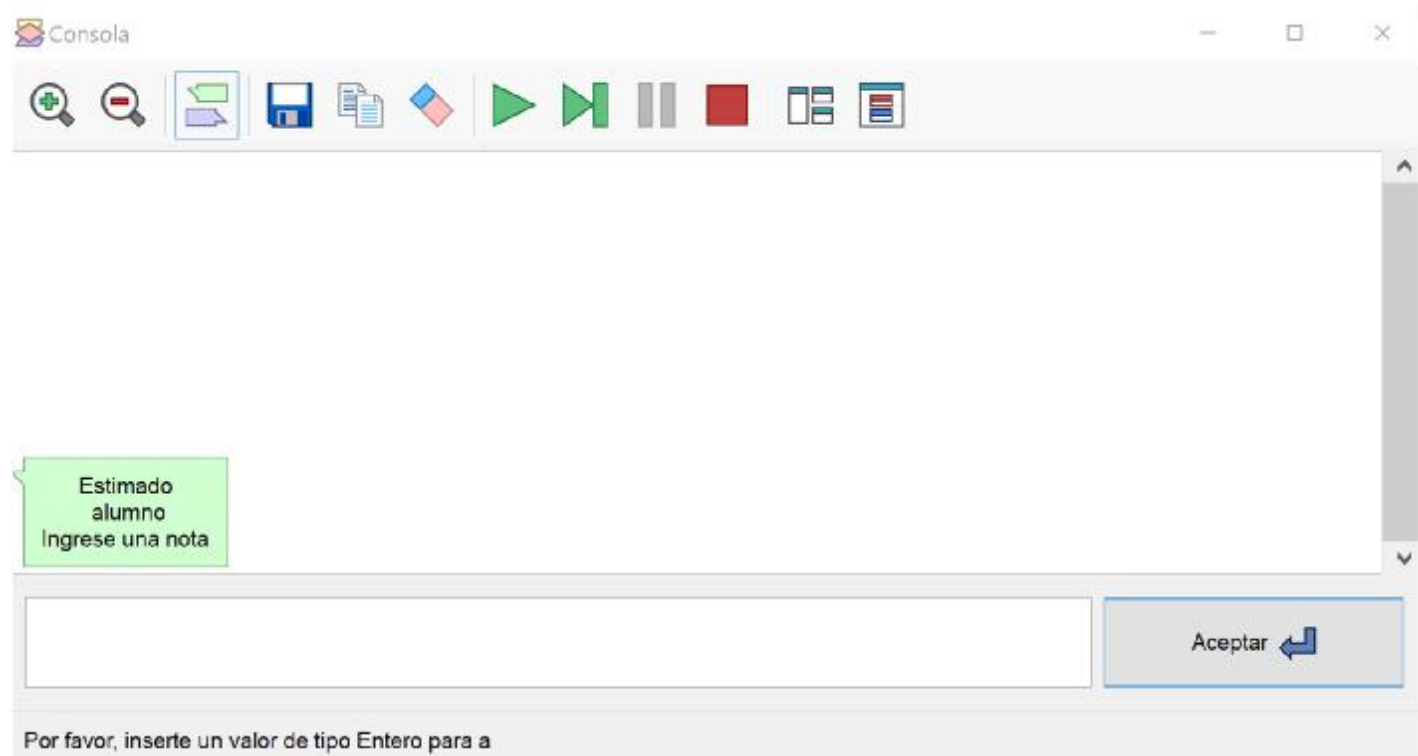
Formas de flowgorithm



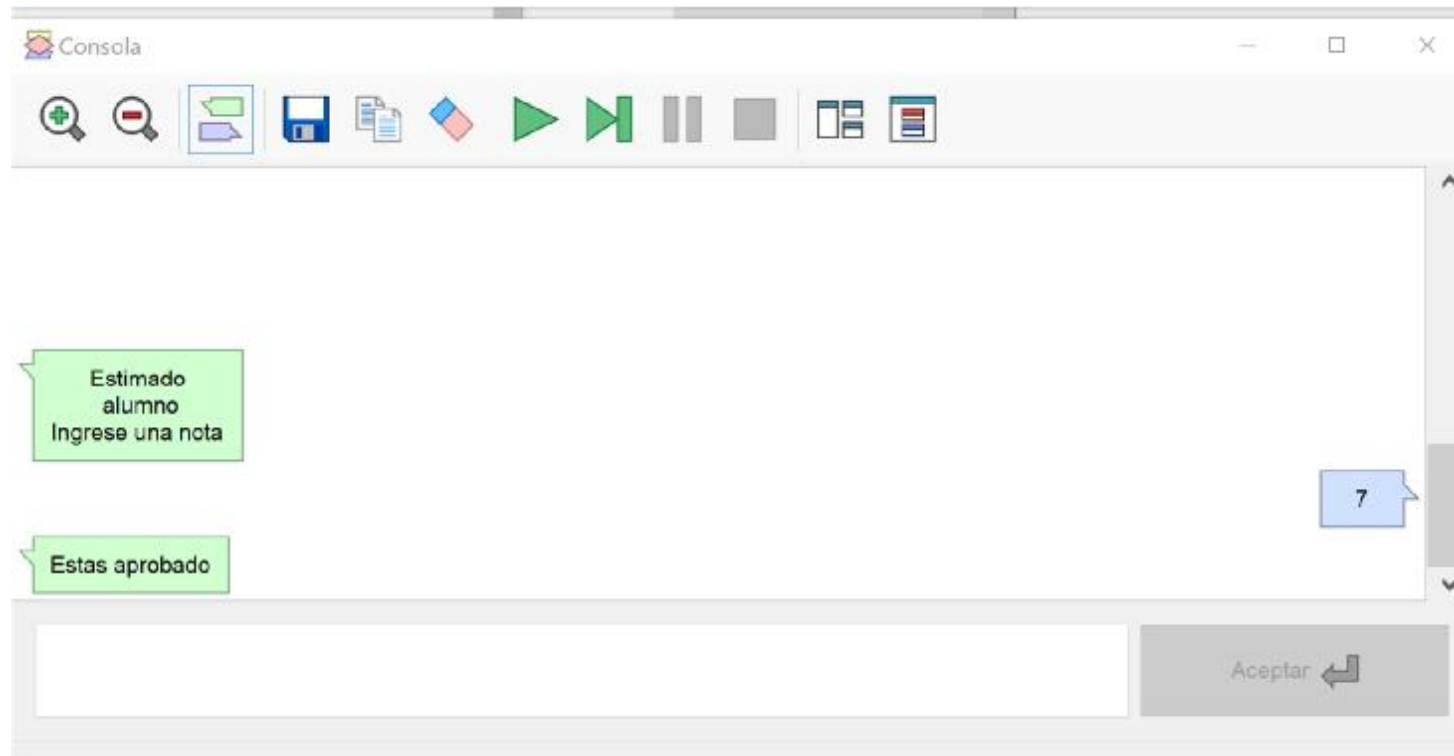
The image shows a screenshot of a Python IDE window. The title bar indicates it's a Python file. The toolbar includes icons for search, zoom, line numbers, line selection, run, and save. The code editor contains the following Python code:

```
0 print("Estimado alumno Ingrese una nota")
1 a = int(input())
2 if a > 3:
3     print("Estas aprobado")
4 else:
5     print("Esta desaprobado")
```

Formas de flowgorithm



Formas de flowgorithm



Formas de flowgorithm

