



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**NOMBRE DEL DEPARTAMENTO**  
**GUÍA DE ACTIVIDAD N°5**

FC-FISC-1-8-2016)



Facilitador(a): Rodrigo Yánguez

Asignatura: Herramientas de Programación Aplicada III

Estudiante: \_\_\_\_\_ Fecha: 24 de junio de 2021 Grupo: Grupo: 1IL134

**A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA:** Laboratorio #5

**B. TEMAS:**  
Arreglos

- C. OBJETIVO(S):**
- Usar los arreglos en Visual Basic
  - Utilizar listas para imprimir el contenido de los arreglos.

**D. METODOLOGÍA:** Resolución de Problemas

**E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:**

1. Haga un programa que lea una matriz cuadrada de K elementos y genere un vector con los elementos de la diagonal secundaria ordenados descendientemente. Imprima el vector en una lista
2. Desarrolle una matriz m x n y determine el promedio de los elementos de las filas impares. Imprima la matriz en un DataGridView.

**Su proyecto deberá llamarse NombreApellido Lab5**

**Cambie los encabezados de sus Forms.** Sea creativo en el diseño. Subir la carpeta comprimida del proyecto al espacio designado en Moodle

**F. RECURSOS:**  
Diapositivas Clase #11.

**G. CONSIDERACIONES FINALES:**  
*Opinión del estudiante sobre el logro del objetivo y el desarrollo de la Asignación.*

**H. BIBLIOGRAFIA:**  
*Texto o apunte recomendado como material base para la actividad.*



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**NOMBRE DEL DEPARTAMENTO**  
**GUÍA DE ACTIVIDAD N°5**

FC-FISC-1-8-2016)



**I. RÚBRICAS:**

*Es una herramienta de calificación utilizada para realizar evaluaciones objetivas. Trata del conjunto de criterios y estándares, generalmente relacionados con objetivos de aprendizaje, que se utilizan para evaluar un nivel de desempeño, laboratorios, proyectos, ensayos, artículos y otras tareas. Las rúbricas permiten estandarizar la evaluación de acuerdo con criterios específicos, haciendo la calificación más simple y transparente. \**

**Criterios de Evaluación**

Problema #1	
Diseño	5
Cálculos y Resultados	15
Uso de vectores	5
Problema #2	
Diseño	5
Cálculos y Resultados	15
Uso de vectores	5
Total	50