



Construir tu primer diagrama de flujo

El juego de Picachu

En programación no suele ser una buena práctica empezar a programar la solución antes de pensar bien cuál va a ser la arquitectura del programa. Es importante hacer **el plano** del software antes de empezar a picar código.

Si os fijáis bien, los programas que habéis desarrollado hasta ahora no son mas que un cúmulo de bucles que saltan de uno a otro para la resolución de un problema más complejo. Sabiendo esto, es importante dibujar esos bucles en "lápiz y papel" para ver clara la problemática y su posterior resolución. Estos dibujos se conocen como diagramas de flujo y se utilizan tanto para planificar el desarrollo de un software como para diseños en otras disciplinas que nada tienen que ver con la informática.

En este caso, tenéis que entender y dibujar el **diagrama de flujo del programa de picachu** tal y como se explica en el vídeo que adjuntamos y posteriormente **codificarlo** mediante un lenguaje de programación, es decir, construir el programa tal cual se indica en el diagrama.

Chulo, ¿verdad?

#HASHTAGS *(etiquetas de ayuda para búsqueda de información relevante)*

#diagrama-de-flujo #bucles #if #for #while #switch-case #array #bases-de-datos

LINKS DE INTERÉS

<https://www.youtube.com/watch?v=SDv2vOIFlj8>

<https://www.areatecnologia.com/informatica/ejemplos-de-diagramas-de-flujo.html>

DICCIONARIO

diagrama-de-flujo | bucles-en-programación

PUNTUACIÓN

Programación: 4

Redes: 1

Seguridad: 1

Algoritmia: 4