



Coger agilidad en la resolución de algoritmos

Resolución de más algoritmos

El alumno, a estas alturas, debería saber qué es un programa informático y cuál es el camino más correcto para su desarrollo. En cualquier caso e aquí un pequeño recordatorio de buenas prácticas:

1.- Sabemos que un programa informático no es mas que un conjunto de condiciones y bucles organizados secuencialmente para la resolución de un problema. Un conjunto de miniprogramas que todos juntos resuelven cosas más complejas. Antes de empezar a construir estos minibloques es recomendable dibujar el DIAGRAMA DE FLUJO, es decir, un esquema de la solución. Esto lo podéis hacer en papel y boli o utilizando herramientas gratuitas disponibles en Internet. Merece la pena, a la larga ahorra muchísimo tiempo.

2.- Una vez que tenemos claro el esquema que se debe seguir hay que empezar a programar la solución. Existe un convenio para la programación que aunque no es necesario para que el programa funcione sí se recomienda seguir. Sé limpio, sé ordenado, sé disciplinado. Por ejemplo, en python existe una guía de estilo para su propio lenguaje, el PEP 8.

3.- Es importante comentar el código. Los comentarios del código son fragmentos del programa que no se ejecutan pero que ayudan mucho a entender qué hace cada programa, por ejemplo:

/* Esto podría ser un comentario. Por ejemplo: esta función hace una suma */

```
function suma(a,b) {  
  rtdo = a+b;  
  return rtdo;  
}
```

4.- El código debe estar organizado: por tipos de ficheros, en carpetas, en bloques que resuelven cosas (funciones), ... Los proyectos se van haciendo grandes y si no tienes todo bien organizado desde un principio la escalabilidad del proyecto no será posible.

5.- Se debe evitar, en la medida de lo posible, el código spaghetti.

6.- Quizás la más importante de todas: **Si no sabes pregunta!** Los programadores son personas muy activas y siempre están dispuestas a ayudar. En vuestro caso, además, tenéis disponible el foro de la escuela.

7.- Mira, analiza, entiende el código de los demás. Un modo de aprender a programar es entendiendo el trabajo de terceros. Analiza el código de otros y después procura hacerlo tú sólo. A tu estilo, a tu manera.

8.- ...

El objetivo de esta tarea es que vayáis cogiendo soltura programando, y para eso, debéis resolver los siguientes 3 algoritmos y dibujar sus diagramas de flujo correspondientes:

- a.- El biólogo
- b.- Invertir palabras
- c.- Palíndromos

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

#funciones-en-programación #algoritmos #diagrama-de-flujo

LINKS DE INTERÉS

<https://www.youtube.com/watch?v=Tu9OQSff-gw>
<https://www.youtube.com/watch?v=6AIP9OxFAtk>
<https://www.youtube.com/watch?v=TAyyujKoY6k>
<https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-diagrama-de-flujo>
<https://www.digitallearning.es/intro-programacion-js/funciones.html>

DICCIONARIO

algoritmo | diagrama-de-flujo | convención-de-programación

PUNTUACIÓN

Programación: 3
Redes: 1
Seguridad: 1
Algoritmia: 3