davidg

## Actividad 1: paradigmas y primer algoritmo

FECHA TOPE DE ENTREGA: 27/09/2016

## I. Paradigmas y lenguajes.

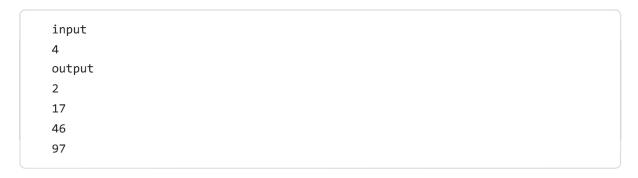
- 1. Elige en el libro "Beginning Java 8 Fundamentals" uno de los paradigmas que propone y escribe tu nombre en la hoja de cálculo "Alumno/a por paradigma":
  - https://docs.google.com/spreadsheets/d/19AZZuTWI6YaA9A\_i7PnB98CqkR8qdHZSh 0WITgpx0IY/
- 2. Escribe un documento, publícalo en tu Drive y compártelo conmigo donde:
  - a. Expongas las características que definen ese paradigma.
  - b. Qué lenguajes más populares responden a dicho paradigma.
  - c. Incluyas un ejemplo de código en algunos de los lenguajes que hayas citado anteriormente.

## II. Buenas prácticas de programación.

- 1. Echa un ojo a estas dos listas de los mejores programadores/as:
  - a. De todos los tiempos: http://www.arkhitech.com/12-greatest-programmers-of-all-time/
  - b. Vivos/as: http://www.itworld.com/article/2823547/enterprise-software/158256-superclass-14-of-the-world-s-best-living-programmers.html#slide1
- 2. Busca en ellas si aparece algún programador/a en el paradigma y lenguaje que hayas elegido. Elige uno/a que se corresponda con uno de los lenguajes que hayas citado en el paradigma.
- 3. Averigua quién es el mejor programador/a en el lenguaje que has elegido. Si no está en estas listas, añádelo.
- 4. Añade a tu documento el nombre y pequeña biografía del programador/a que hayas elegido.
- 5. Incluye también al menos 4 consejos o ideas que él/ella consideraba fundamentales a la hora de programar.

## III. Diseño de un algoritmo.

- 1. Si quieres enfrentarte a tu primer problema de programación y diseñar tu primer algoritmo para resolver un problema, échale un ojo al problema propuesto en Codeforces: Plus and Square Root http://codeforces.com/contest/715/problem/A
- 2. Intenta resolver -en papel, por ejemplo- este caso test, una vez que hayas escrito tu algoritmo.



Y si ya sabes programar, estás invitado/a a escribir tu primer programa  $\bigcirc$  Daremos unos bonus points a quien lo consiga.

