

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_i7PnB98CqkR8qdHZSh0WITgpx0IY/

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) <http://codeforces.com/contest/715/problem/A>
2. Intenta resolver -en papel, por ejemplo- este caso test, una vez que hayas escrito tu algoritmo.

```
input
4
output
2
17
46
97
```

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

