



Tiempo de trabajo del estudiante: 5 horas

Habilidades de pensamiento a desarrollar

Habilidades de orden básico	<i>Observar</i>		<i>Identificar</i>		<i>Comparar</i>	
	<i>Relacionar</i>		<i>Ordenar</i>		<i>Clasificar jerárquicamente</i>	
Habilidades de integración	<i>Analizar</i>		<i>Sintetizar</i>		<i>Evaluar</i>	X
Habilidades de orden superior	<i>Metacognición</i>		<i>Toma de decisiones</i>		<i>Pensamiento crítico</i>	X
	<i>Pensamiento creativo</i>					

Nombre del taller

Árboles binarios con socket en java.

Objetivo de aprendizaje

Construir una aplicación que permita crear un árbol binario desde el servidor, con la información proporcionada por el cliente aplicando socket.

Descripción del taller

El desarrollo de la actividad consiste en establecer una comunicación entre el cliente y el servidor que permita por parte del cliente enviar 30 datos numéricos enteros de 2 cifras, uno a uno al servidor y este vaya construyendo un árbol binario con los datos que le envía el cliente a través de la comunicación por medio de socket, tener en cuenta la forma para construir árboles binarios vistos en el eje.





Requisitos para el taller

- Conformen equipo de 2 estudiantes.
- Identifiquen claramente el problema.
- Realicen un esquema que les permita tener clara la idea del problema planteado.
- Compartan con sus compañeros de trabajo las ideas generadas del problema y seleccionen o concluyan la solución más óptima.
- Definan roles con funciones para el trabajo en equipo.
- Inicien la construcción teniendo un avance de la solución, para mejorar posteriormente entre el equipo de trabajo.
- Construyan la aplicación que de cumplimiento a lo solicitado en el objetivo de la actividad.
- Cada integrante del grupo debe subir sus archivos a la plataforma.

Instrucciones

Siga las siguientes instrucciones para la elaboración de la actividad:

1. Explore diferentes recursos de estudio que relacionen el tema árboles y socket.
2. Construya el código de programación que dé solución a la descripción de la actividad, construyendo su propio código.
3. Construir un documento en PDF, que contenga (Portada, objetivo, el desarrollo de la actividad (incluir imágenes claras), describir las imágenes del documento, conclusiones, referencias de libros o sitios confiables con normas APA).
4. Envíe el código fuente para su revisión que cumpla con lo solicitado en la actividad.
5. Envíe el documento PDF y el código fuente en archivos aparte al espacio de tareas del módulo.

