

# Estructura de Datos y Algoritmos

Escuela de Ciencias de la Computación  
Catedrático: Ing. Alejandro Ovalle, MAI

# Actividad 1

- Descripción
  - Armar un rompecabezas en un máximo de 2 minutos.
- Preguntas
  - ¿Qué consejo le darían a otro grupo para lograr la meta?
  - ¿Hubo una estrategia para armar el rompecabezas?
- Lecciones
  - ¿Ayuda clasificar las piezas?
  - ¿Qué clasificación proponen?
- Conclusiones

## Actividad 2

- Búsqueda en cartones de lotería
  - Formar dos grupos.
  - Un grupo (A) tiene los cartones de lotería.
  - El otro grupo (B) tiene las figuras individuales.
  - Procedimiento:
    - El grupo B sacará una figura al azar y le pedirá al grupo A tres cartones que contengan dicha figura.
    - El grupo B sacará dos figuras al azar y le pedirá al grupo A dos cartones que contengan ambas figuras.
- Preguntas
  - ¿Qué consejo le darían a otro grupo para lograr la meta?
  - ¿Hubo una estrategia para hacer las búsquedas?

## Actividad 2 (continuación)

- Lecciones
  - ¿Ayuda clasificar los cartones?
  - ¿Qué clasificación proponen?
- Conclusiones
- Conclusiones de ambas actividades



¿Guardas mucha información?

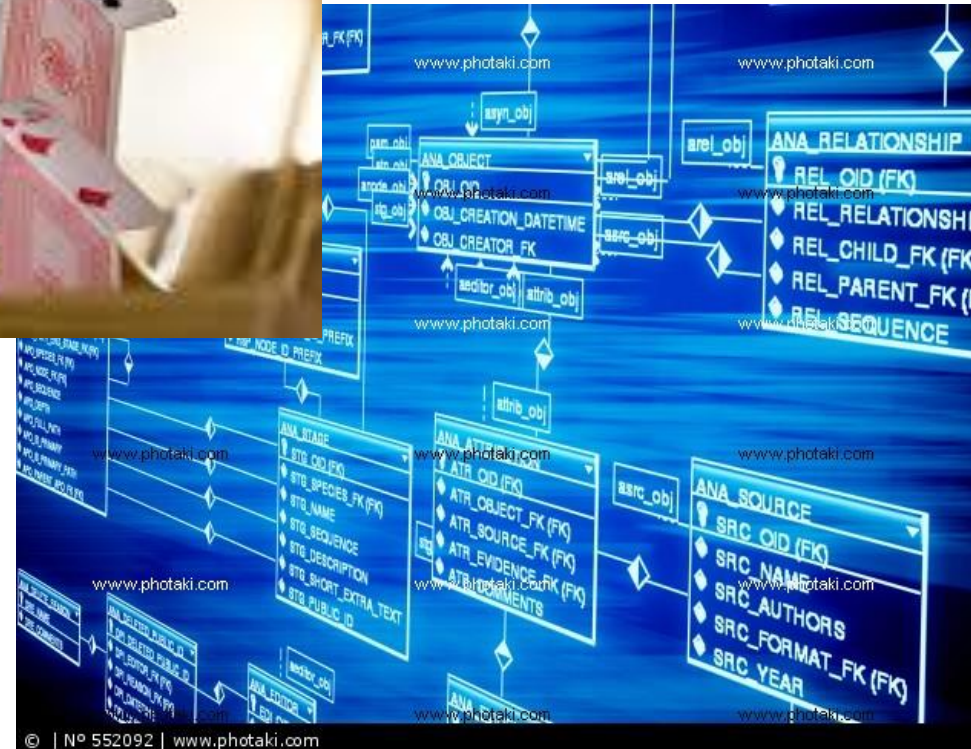


¿Deseas obtener información de manera rápida?





# Estructura de datos y algoritmos



# Requisito: Técnicas de programación





# Mejores prácticas en elaboración de programas

- Documentación
- Entorno físico
- Ciclo de desarrollo de software
  - Énfasis en:
    - Análisis de requerimientos
    - Diseño
    - Pruebas
    - Mantenimiento

