

Programación de Computadores

Semana 1: Viernes 23 de Julio de 2016

Sergio Monsalve
smonsal3@eafit.edu.co

Departamento de Informática y Sistemas
Universidad EAFIT, Medellin, Colombia

Julio, 2016

- 1 Presentación
- 2 Introducción
- 3 Conclusiones

Docente

Sergio Andrés Monsalve Castañeda

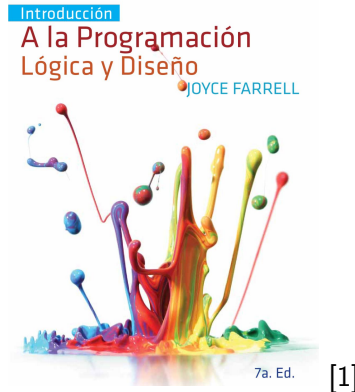
Ingeniero de Sistemas

Candidato a Master en Ingeniería Universidad EAFIT

Oficina: Bloque 19 - 4 piso - 408

Correo: smonsal3@eafit.edu.co

Libro guía



[1]

Evaluación

- Seguimiento (10 %)
- Taller 1 (5 %) - Semana 2
- Taller 2 (5 %) - Semana 4
- Taller 3 (10 %) - Semana 6
- Taller 4 (10 %) - Semana 8
- Taller 5 (10 %) - Semana 10
- Práctica 1 (15 %) - Semana 11
- Práctica 2 (15 %) - Semana 13
- Práctica Final (20 %) Semana 17

Programa

Sem	Fecha	Contenido	Actividad Evaluativa Actividad previa a Clase Actividad en Clase Actividad fuera de Clase
1	Julio 22	Computadores y lenguajes de programación IDEs: Idle, PyCharm, Sublime, otros Lenguajes Compilados vs Interpretados Tipos y variables Expresiones Secuencias Entrada y Salida 1	Seguimiento (10 %)
2	Julio 29	Funciones Rangos	Taller 1 (5 %)
3	Agosto 5	Ciclos while, do-while, for, for.each Condiciones (If, If-else, switch)	
4	Agosto 12	Arreglos, Cadenas, Diccionarios, Listas	Taller 2 (5 %)
5	Agosto 19	Entrada y Salida 2	
6	Agosto 26	Excepciones	Taller 3 (10 %)
7	Septiembre 2	Estructuras de Datos (Contenedores)	

Programa

continuación

8	Septiembre 9	ordenamiento	Taller 4 (10 %)
9	Septiembre 16	Búsqueda	
10	Septiembre 23	Programación Orientada a Objetos	Taller 5 (10 %)
11	Septiembre 30	visualización de Información	
12	Octubre 7	(DIAS EAFIT)	
13	Octubre 14	Matlab	PRACTICA 1(15 %)
14	Octubre 21	Matlab	
15	Octubre 28	Visual Basic for Applications VBA(excel)	PRACTICA 2 (15 %)
16	Noviembre 4	Programación Orientada a Objetos	
17	Noviembre 11	Colchon	PRÁCTICA FINAL (20 %)

IDE's

- Idle
- Sublime Text
- Pycharm
- otros

Pycharm

- Idle
- Sublime Text
- Pycharm
- otros

- Tipos
- Variables
- Entrada
- Salida

Pendientes para la próxima clase

- Libro guía: Capítulos 1 y 2
- SPOJ: problema de Prueba
- Quiz 1 %
- Taller 6 %



Joyce Farrell, *Introducción a la programación: lógica y diseño*, Thomson Learning, 2001.