

CLASE 01 - INTRODUCCIÓN

Taller de programación Compuctines



¿QUIENES SOMOS?

Somos un grupo de
alumnos de ingeniería
que desea incentivar la
computación en jóvenes

ORGANIZADORES

Mónica Cavieres Avila

Alumna 4to año en Ciencia de la
Computación

mvcavieres@uc.cl



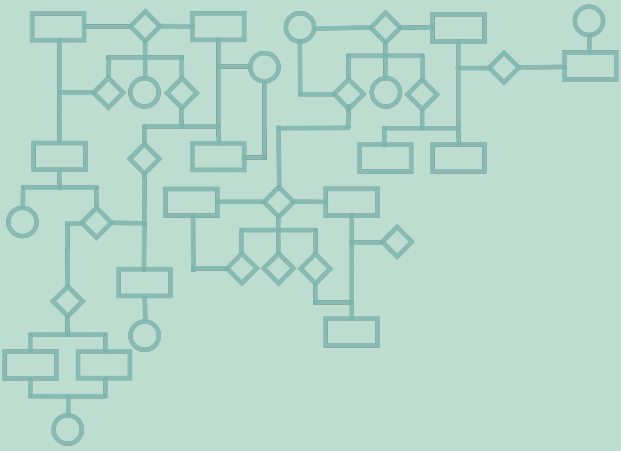
ORGANIZADORES

Fernando Pieressa

Alumno 6to año en Ciencia de la
Computación

fapieressa@uc.cl





¿POR QUÉ PROGRAMAR?



PORQUE ES DIVERTIDO



```
252 document.getElementById( 'bigimageDesc' ).innerHTML = description[page * 9 + i];
253 }
254
255 function updatePhotoDescription() {
256     if (descriptions.length > (page * 9) + (currentImage.substring(1) - 1)) {
257         document.getElementById( 'bigimageDesc' ).innerHTML = description[page * 9 + i];
258     }
259 }
260
261 function updateAllImages() {
262     var i = 1;
263     while (i < 10) {
264         var elementId = 'foto' + i;
265         var elementIdBig = 'bigimage' + i;
266         if (page * 9 + i - 1 < photos.length) {
267             document.getElementById( elementId ).src = 'images/' + photoId[page * 9 + i];
268             document.getElementById( elementIdBig ).src = 'images/' + photoId[page * 9 + i];
269         } else {
270             document.getElementById( elementId ).src = '';
271         }
272     }
273 }
```

PORQUE PODEMOS HACER COSAS DIVERTIDAS



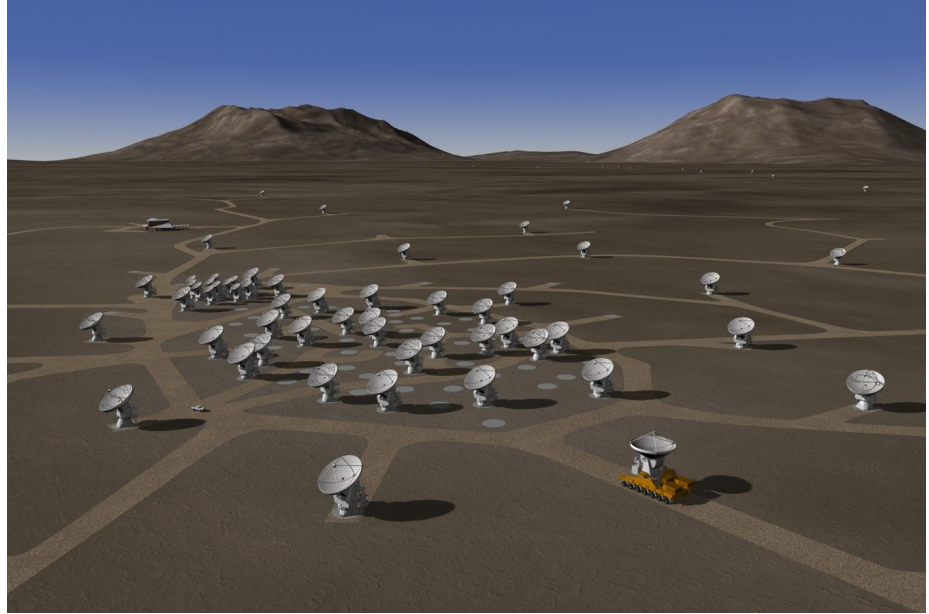
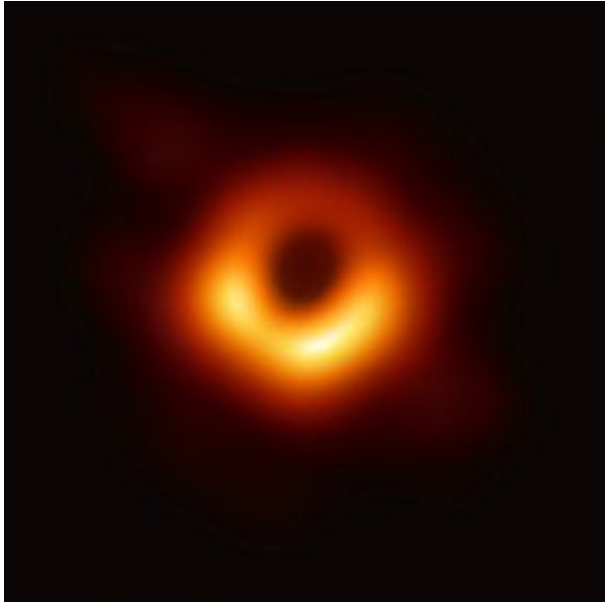
PORQUE ES ÚTIL



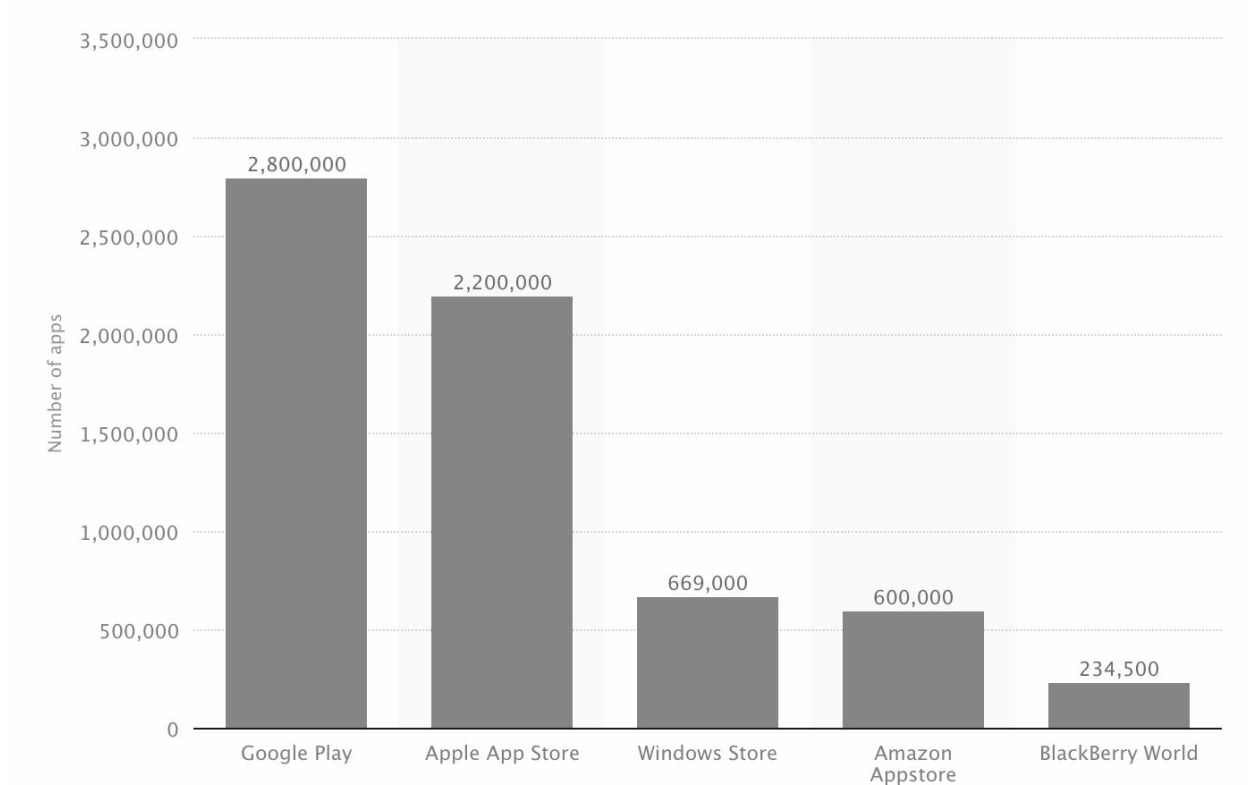
PORQUE ES ÚTIL

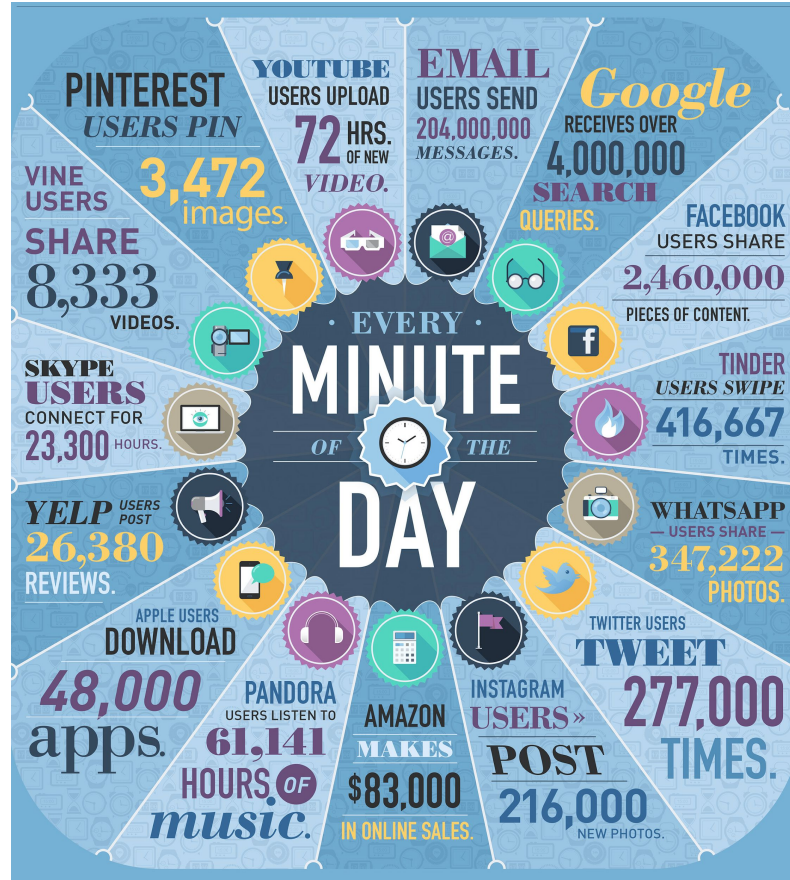


PORQUE ES ÚTIL

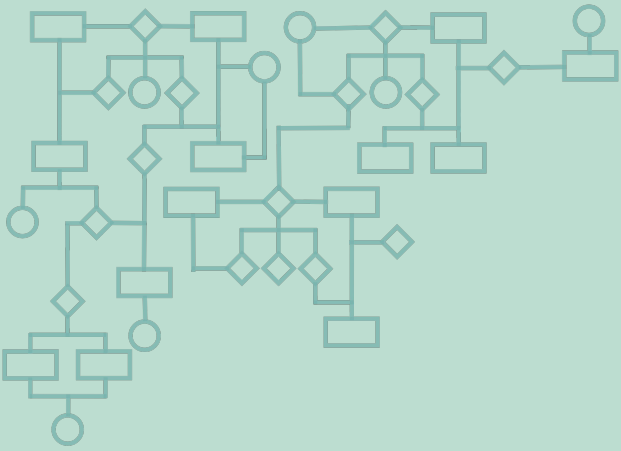


NÚMERO DE APPS EN EL MUNDO





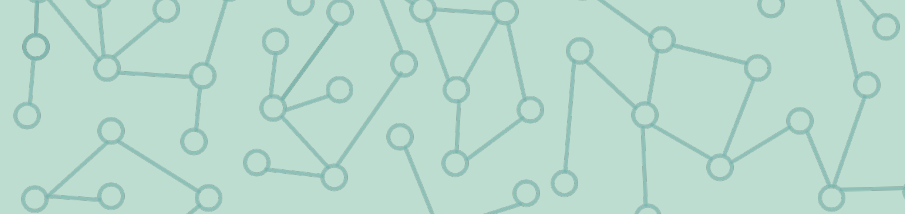
¿ES NECESARIO SABER PROGRAMAR!



¿POR DÓNDE PARTIR?



ALGORITMOS



Serie de instrucciones que nos permiten llevar a cabo una actividad.

COCINAR UN CHEESECAKE DE FRAMBUESA

1. Batir el queso crema con el azúcar, luego agregar la crema y la vainilla lentamente y huevo.
2. Colocar esta mezcla encima de la base de galletas.
3. Hornear por una hora, cuando esté listo dejar enfriar.



LLEGAR A LA ESCUELA

1. Salir de la casa.
2. Caminar hacia el paradero de la micro y tomar un bus.
3. Llegar una estación de metro y tomar un tren.
4. Bajarse en la estación correspondiente.
5. Caminar hasta entrar a la escuela.

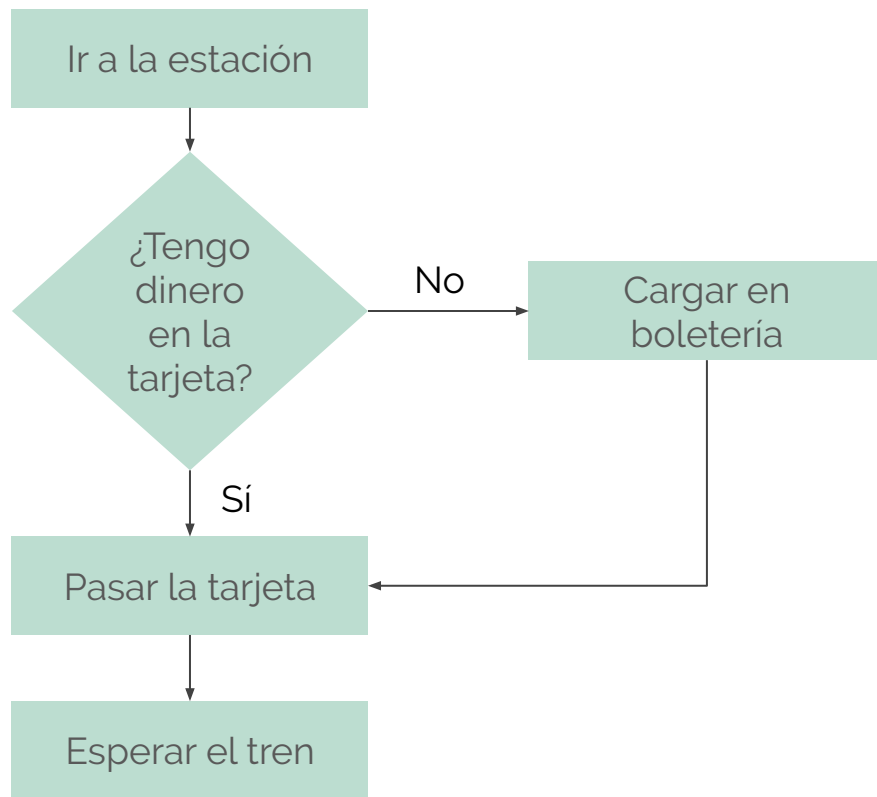


TOMAR EL METRO

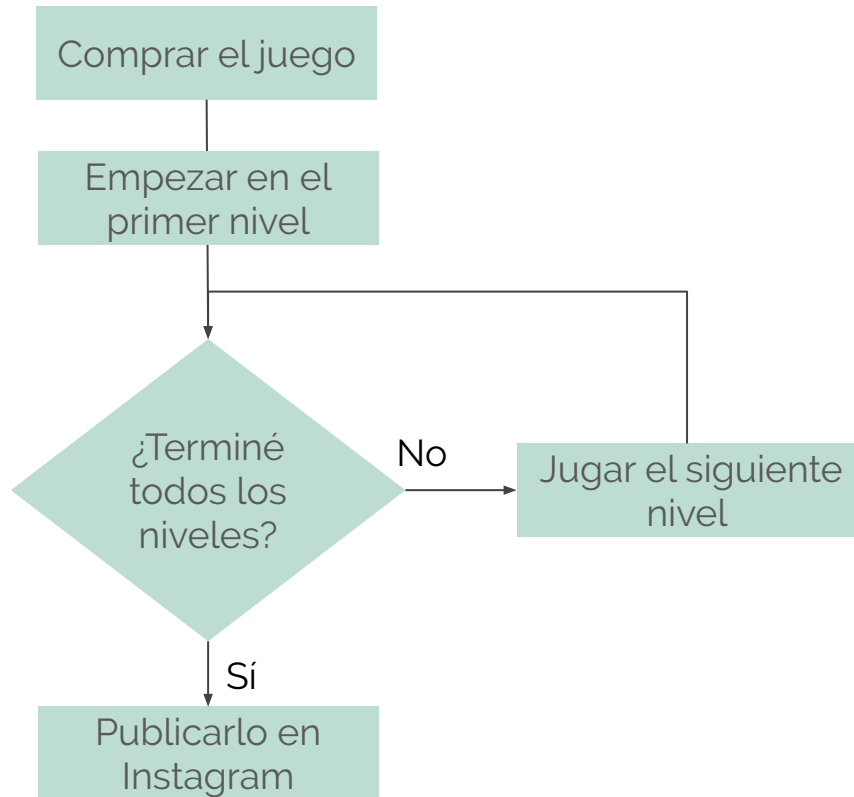
1. Ir a la estación.
2. Si la tarjeta no tiene dinero ir a la boletería y cargarla.
3. Pasar la tarjeta por el torniquete.
4. Ir al andén y esperar hasta que el metro pase.



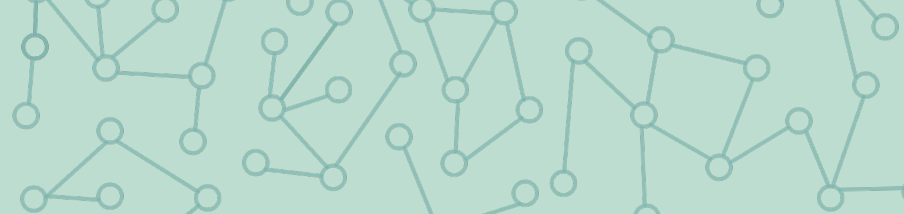
TOMAR EL METRO



DAR VUELTA UN JUEGO



ORDENAR NÚMEROS



Tenemos los siguientes números:

12, 13, 9, 82, 4, 72, 7, 6, 59, 29

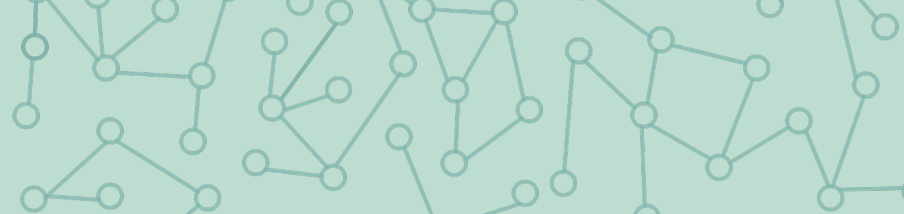
¿Cómo los ordenamos de menor a mayor?

ORDENAR NÚMEROS

Ok, la respuesta es: 4, 6, 7, 9, 12, 13, 29, 59, 72, 82



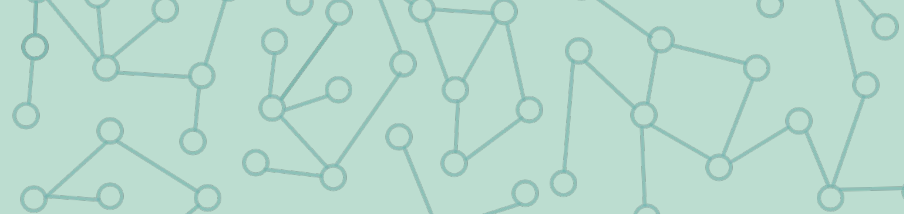
ORDENAR NÚMEROS



¿Qué pasa si tenemos muchos números por ordenar?

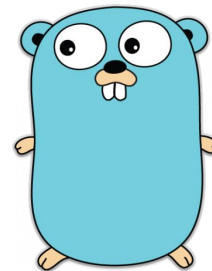
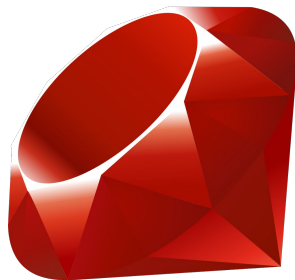
¿Cómo le pedimos a un computador que lo haga por nosotros?

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN



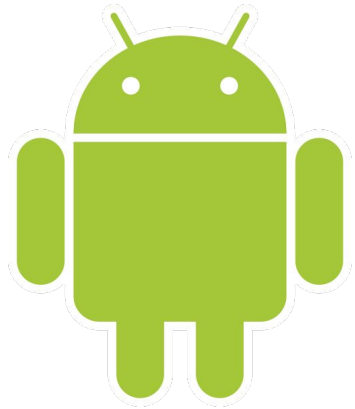
Son lenguajes estructurados que nos permiten decirle al computador qué hacer.

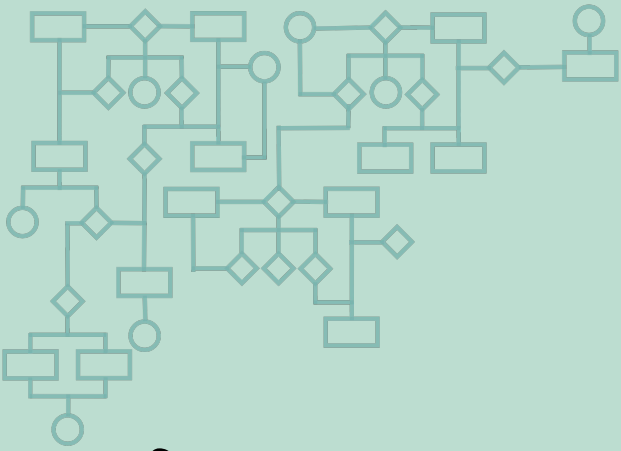
LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN



¡EN ESTE CURSO VAMOS A APRENDER JAVA!

JAVA

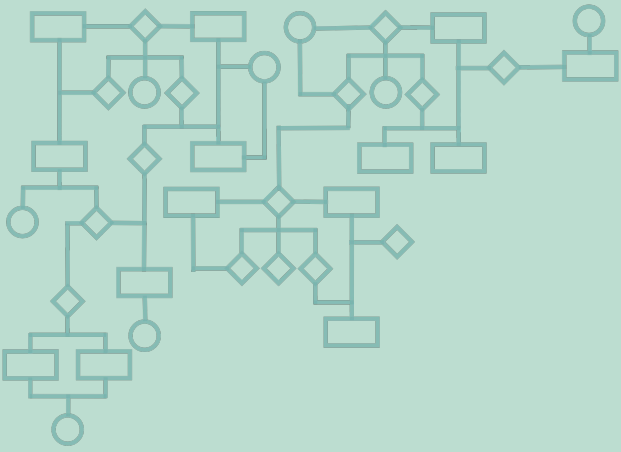




OLIMPIADAS CHILENAS DE INFORMÁTICA (OCI)







NUESTRO CURSO



METODOLOGÍA

1. Clase expositiva:
 - a. Repaso materia anterior.
 - b. Nueva materia.
 - c. Ejercicio en pizarra.

2. Clases prácticas:
 - a. Resolución de ejercicios en Hackerrank.



CALENDARIO

Número clase	Fecha	Materia
1	5-25-19	Introducción
2	6-1-19	Elementos básicos de Java
3	6-8-19	Control de flujo
4	6-15-19	Operadores Booleanos
5	6-22-19	While
-	6-29-19	No hay clases
6	7-6-19	While repaso
-	7-13-19	Vacaciones
-	7-20-19	Vacaciones
7	7-27-19	For

Número clase	Fecha	Materia
8	8-3-19	For repaso
9	8-10-19	Repaso general
-	8-17-19	No hay clases
10	8-24-19	Arreglos unidimensionales
11	8-31-19	Repaso Arreglos
12	9-7-19	Arreglos multidimensionales
13	9-14-19	Repaso general

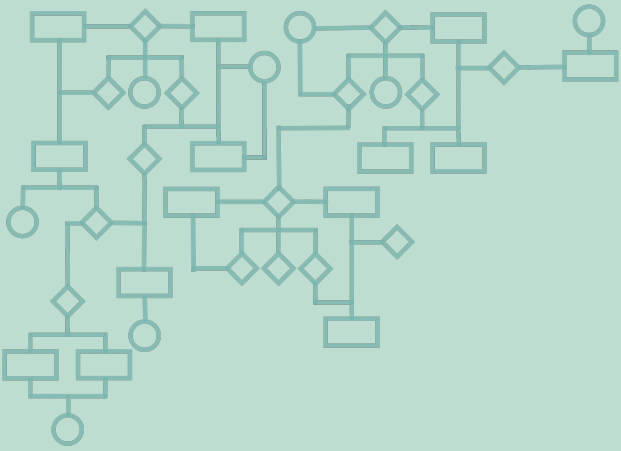
HACKERRANK

www.hackerrank.com/c01-nivelacion

BLOCKLY

<http://www.horadelcodigo.cl/tutoriales/>

<https://blockly-games.appspot.com/>



¡GRACIAAAAAAS!

