

ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN BÁSICA

Diapositivas

Material Didáctico sólo visión

Nombre del material:

Arreglos

Contenido

Presentación.....	2
Objetivo de la asignatura	3
Guión explicativo para el uso del material.....	3
Orden de las diapositivas.....	3

Juan Pablo Cobá Juárez Pegueros
Facultad de Ingeniería
Bioingeniería Médica

Presentación

Dentro del área de programación, una matriz o vector (arreglo) es una colección finita, homogénea y ordenada de elementos.

Estas estructuras son idóneas para las situaciones es necesario agrupar elementos del mismo tipo para posteriormente acceder, modificar o asignar datos

La importancia de que los alumnos conozcan este tema es para que puedan solucionar problemas de manera más sencilla donde el uso de estructuras simples está limitado

Objetivo general de la unidad de aprendizaje

Solucionar problemas mediante el desarrollo de algoritmos en pseudocódigo, verificando su funcionalidad mediante la prueba de escritorio.

Guión explicativo para el uso del material didáctico

Las unidades del programa son las siguientes:

UNIDAD 1. ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE ALGORITMOS

UNIDAD 2. TIPOS, OPERADORES Y EXPRESIONES

UNIDAD 3. ESTRUCTURAS DE CONTROL EN DIAGRAMA DE FLUJO Y PSEUDOCÓDIGO

UNIDAD 4. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN MODULAR

UNIDAD 5. INTRODUCCIÓN A LAS ESTRUCTURAS DE DATOS ESTÁTICAS

El material se encuentra enfocado exclusivamente a la Unidad 5, específicamente en el tema Arreglos.

Este material está dirigido a toda persona interesada en el tema, pero específicamente a los alumnos de la Unidad de Aprendizaje de ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN BÁSICA.

El uso de este material es sencillo, ya que sólo contiene imágenes e ambos temas desarrollados, así como ideas centrales, que facilitan la concentración del alumno.

Orden de las diapositivas

1. Portada
2. Contenido
3. Objetivo
4. ¿Qué son los Arreglos?
5. Definición de los Arreglos
6. ¿Cómo son los Arreglos?
7. Características de los Arreglos
8. Dificultad con los Arreglos
9. Tipos de Arreglos
10. Reglas para los identificadores
11. Como se declara un Arreglo unidimensional
12. Representación de un Arreglo en memoria
13. Elementos que conforman un Arreglo
14. Asignar elementos a un Arreglo
15. Imprimir los elementos de un Arreglo
16. Reglas para los Arreglos
17. Operaciones con elementos de un Arreglo
18. Inicialización de los Arreglos unidimensionales
19. Inicialización de un Arreglo adimensional vacío
20. Inicialización de un Arreglo adimensional con valores iniciales
21. Operaciones con arreglos
22. Operaciones con arreglos
23. Ejemplo lectura de un arreglo
24. Ejemplo escribir de un arreglo
25. Ejemplo asignación de un arreglo
26. Bibliografía

