

Programa – 2019

Asignatura: Programación I

Carrera: Tecnicatura Superior en Programación

Docente: Luis M. Magariños

Año: 2019

▪ **Contenidos.**

UNIDAD 1. Algoritmos en pseudocódigo.

Revisión de algoritmos en pseudocódigo. Convenciones a utilizar. Estructuras selectivas simples, compuestas y múltiples. Estructuras repetitivas (mientras y hacer...mientras). Estructuras anidadas (selectivas y repetitivas). Concepto de variable y constante. Entrada y salida de datos. Inicialización de variables. Constantes literales y con nombre. Sentencia de asignación, contadores y acumuladores. Operadores aritméticos, relacionales y lógicos. Regla de evaluación de expresiones. Condición. Condiciones simples y compuestas. Validación de datos.

UNIDAD 2. Array unidimensionales - Vectores:

Concepto de array. Array unidimensional, vectores. Nombre del vector, modo de diferenciar los distintos elementos del vector, contenido del vector. Declaración. Operaciones con vectores: asignación, lectura/escritura, carga secuencial y aleatoria, actualizar (añadir, borrar), ordenación, búsqueda secuencial, búsqueda binaria o dicotómica. Vectores paralelos. Copia de vectores.

UNIDAD 3: Tipo de datos Registros.

Definición de registros. Acceso a los campos de un registro. Diferencia con arreglos. Arreglos de registros. Registros con arreglos.

UNIDAD 4: Array multidimensionales - Matrices:

Array de 2 o más dimensiones: Matrices. Carga secuencial y aleatoria. Búsqueda secuencial. Ordenamiento de matrices según una columna o fila determinada.

UNIDAD 5: Análisis y diseño de algoritmos.

Pasos para la resolución de problemas (Análisis del problema, diseño del algoritmo, codificación, compilación, prueba y depuración, documentación). Estilo de programación (nombres significativos, indentación, documentación interna, etc.) Programa Fuente, Objeto y Ejecutable. Compilador y enlazador (linker). Diseño de algoritmos integrando todas las estructuras y sentencias. Validación de datos. Programación con expresiones lógicas. Variables como interruptores o banderas (flag).

▪ **Bibliografía**

“Programación Estructurada y Orientada a Objetos (Un enfoque algorítmico)”. 3° Edición
López Roman, Leobardo; 2011 - Alfaomega Grupo Editor
ISBN: 9786077072119

“Metodología de la Programación (Algoritmos, diagramas de flujos y programas)”. 3° Edición.
Osvaldo Cairó Battistutti.; 2005 – Alfaomega Grupo Editor, S.A de C.V.
ISBN 970-15-1100-X

“Programación en C (Metodología, Algoritmos y Estructuras de Datos)”. 2ª Edición
Luis Joyanas Aguilar – Ignacio Zahonero Martínez
2005 - McGraw-Hill Interamericana -
ISBN10 8448198441; ISBN13 9788448198442

“Como Programar en C++”. Segunda Edición
Deitel & Deitel.
2000-2001 by Prentice-Hall, Inc. A. Pearson Company

Apuntes de la materia.
