

Práctica 3.1 - Conceptos esenciales de programación

**Ejercicio 1:**





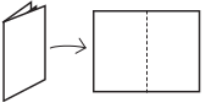

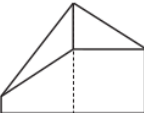

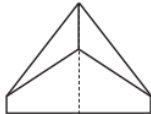
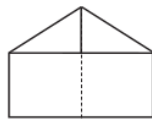
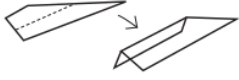
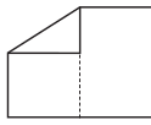
Unir con flechas según corresponda:

<b>Descomponer</b>	Encontrar patrones para tomar decisiones en base a dichas características
<b>Algoritmo</b>	Simplificar un problema mediante representaciones para conceptualizarlo
<b>Programar</b>	Secuencia ordenada de pasos finitos para lograr un objetivo
<b>Abstraerse</b>	Evaluar si un programa es correcto y funciona correctamente
<b>Generalizar</b>	Dividir un problema en pequeñas porciones
<b>Probar</b>	Comunicar un algoritmo mediante instrucciones en un lenguaje de programación

**Ejercicio 2:**

Dadas las siguientes acciones para armar un avión de papel, escribir dos algoritmos diferentes que resuelvan el mismo problema.

Recuerde no utilizar pasos innecesarios.

 Cortar el centro del papel	 Doblar el papel por la mitad	 Hacer un bollo con el papel	 Agregar clip para mayor peso en la nariz
 Desdoblar el papel	 Doblar el papel por la mitad	 Doblar la esquina al centro (izq.)	 Romper bordes del papel
 Doblar la esquina al centro (der.)	 Doblar la esquina al centro (der.)	 Doblar hacia abajo para formar alas (ambos lados)	 Doblar la esquina al centro (izq.)

## Práctica 3.1 - Conceptos esenciales de programación

---

### Ejercicio 3:

Escribir el algoritmo correspondiente para inscribirse en las materias en la UNQUI. Recordar que deberá describir toda la secuencia de acciones a realizar. No obviar detalles.

### Ejercicio 4:

Escribir el algoritmo correspondiente para votar en elecciones presenciales. Recordar que deberá describir toda la secuencia de acciones a realizar. No obviar detalles.

### Ejercicio 5:

Determinar el **propósito** perseguido en cada una de las actividades de los ejercicios 2 y 3.

### Ejercicio 6:

Determinar las **precondiciones** necesarias para realizar las actividades de los ejercicios 2 y 3.

### Ejercicio 7:

- 1) De las siguientes situaciones de la vida real, indicar cuáles son acciones específicas (atómicas) y cuáles generales:
  - a) Realizar una mudanza
  - b) Prender la luz
  - c) Sentarse en la silla
  - d) Organizar un cumpleaños
  - e) Preparar un desayuno
  - f) Escuchar música
  - g) Estudiar para un examen

¿Cómo decidieron cuáles son específicas y cuáles generales?
- 2) Indicar sus precondiciones y propósitos

### Ejercicio 8:

#### 8.1) Se cuenta con el siguiente problema:

Dante asistió a una carrera y registró a los ganadores de cada etapa en el siguiente tablero:

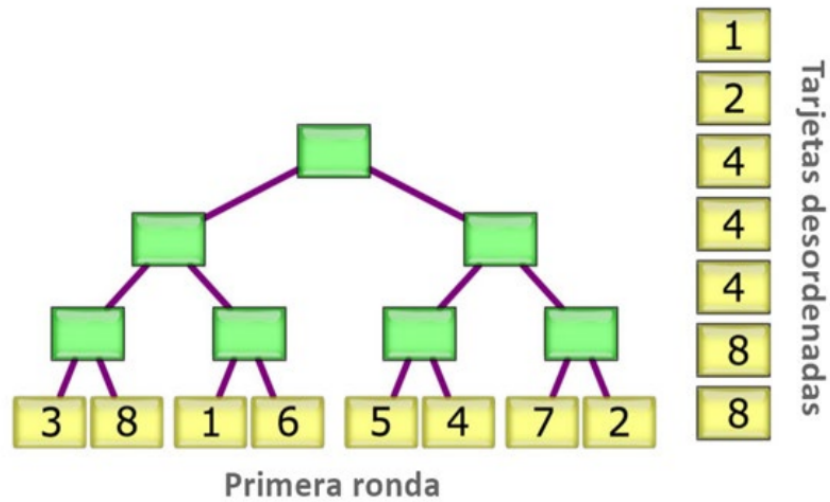
- Los corredores llevaron los mismos números, del 1 al 8, durante todo el torneo.
- Dante usó tarjetas numeradas para representar a cada corredor.

Pero resulta que cuando terminó el torneo, su hermano menor Abel mezcló todas las tarjetas, excepto las de la primera etapa del torneo.

- a) Como informáticos, se nos pide escribir un algoritmo que ayude a Dante a ordenar los resultados parciales de cada carrera e indicar el ganador de la final.  
A continuación se encuentra un diagrama que grafica el problema:

Práctica 3.1 - Conceptos esenciales de programación

---



a) ¿Qué concepto de los esenciales estamos aplicando?

**8.2) Dante continuación**

a) Ahora, se solicita escribir un algoritmo alternativo que indique el ganador del torneo, pero **sin completar las casillas**.

b) ¿Qué concepto de los esenciales estamos aplicando en este caso?