



# Probá Códigos

## SOBRE YO



### Daniel Barría

Soy un joven entusiasta de las tecnologías web que esta dispuesto a compartir.

[Ver todo mi perfil](#)

## FACEBOOK

 Me gusta

1

## FUNDAMENTOS PROGRAMACION

[Intro](#)

[Procesamiento de Informacion](#)

## TUTORIALES JQUERY

## MIRA EL CÓDIGO, PROBALO Y USALO

Bienvenido HDP, todos los contenidos de este blog son propios, ademas son gratis y los archivos estan todos en Mediafire... [Seguime en Taringa!](#) Danijazzero. Si quieres sugerir manuales mandame un mail (: <-

## Concepto de Algoritmo

### Modulo 1 - Algoritmos y Programas - Concepto de algoritmo

El objetivo de esto es enseñarte a resolver problemas a través de computadoras. Un programador de computadora es antes que nada una persona que resuelve problemas, por lo que para llegar a ser un programador eficaz se necesita aprender a resolver problemas de un modo riguroso y sistemático. En todos los manuales nos vamos a referir a la *metodología necesaria para resolver problemas mediante programas*, concepto que se denomina **metodología de programación**. El eje central de esa metodología es el concepto(ya tratado) de algoritmo.

La resolución de un problema exige el diseño de un algoritmo que resuelva el problema propuesto.

PROBLEMA -> DISEÑO DEL ALGORITMO -> PROGRAMA DE COMPUTADORA

Los pasos para la resolución de un problema son:

[Intro](#)[Selectores](#)[Eventos](#)[Efectos](#)[Callback](#)[HTML](#)[CSS](#)

## REFERENCIA JQUERY

[Selectores](#)

## TUTORIALES JAVASCRIPT

[Intro](#)[Variables y  
Operadores](#)[PopUps y  
Condicionales](#)[Switch y Formatos](#)[While For y  
Function](#)[Try, Catch y Throw](#)

## EJEMPLOS JAVASCRIPT

[Ancho Alto cliente](#)[Tabla de colores](#)

## EN CONSTRUCCION

1. Diseño del algoritmo que describe la secuencia ordenada de pasos que conducen a la solución de un problema dado.(*Análisis del problema y desarrollo del algoritmo* ).
2. Expresar el algoritmo como un programa en un lenguaje de programación adecuado.(*Fase de codificación*.).
3. *Ejecución y validación* del programa de computadora.

Para llegar a la realización de un programa es necesario el diseño previo de un algoritmo, de modo que sin algoritmo no puede existir un programa.

Los algoritmos son independientes tanto del lenguaje de programación en que se expresan como de la computadora que los ejecuta. En cada problema el algoritmo se puede expresar en un lenguaje diferente de programación y ejecutarse en una computadora distinta; sin embargo, el algoritmo será siempre el mismo. Así por ejemplo, una analogía con la vida diaria sería, una receta de un plato de cocina, Este se puede expresar en inglés, italiano, francés, español, pero cualquiera sea el lenguaje, los pasos para la elaboración del mismo van a ser iguales sin importar el cocinero.

En la ciencia de la computación y en la programación los algoritmos son más importantes que los lenguajes de programación o las computadoras. Un lenguaje de programación es tan solo un medio para expresar un algoritmo y una computadora es sólo un procesador para ejecutarlo. Tanto el lenguaje de programación como la computadora son los medios para obtener un fin: conseguir que el algoritmo se ejecute y efectúe el proceso correspondiente.

Dada la importancia del algoritmo en la ciencia de la computación, un aspecto muy importante será el diseño de algoritmos. A la enseñanza y práctica de esta tarea se dedica gran parte de este manual.

El diseño de la mayoría de los algoritmos requiere creatividad y conocimiento de la técnica de la programación. en esencia, todo problema se puede describir por medio de un algoritmo.

### Características de los algoritmos

Las características fundamentales que debe cumplir todo algoritmo son:

- Un algoritmo debe ser *preciso* e indicar el orden de realización de cada paso.



- Un algoritmo debe estar *definido*. Si se sigue un algoritmo dos veces, se debe obtener el mismo resultado cada vez.
- Un algoritmo debe ser *finito*. Si se sigue un algoritmo se debe terminar en algún momento; osea debe tener un número finito de pasos.

La definición de un algoritmo debe describir tres partes: Entrada, Proceso y Salida. En el algoritmo de receta de cocina citado anteriormente se tendrá:

ENTRADA : Ingredientes y utensilios usados

PROCESO : Elaboración de la receta en la cocina

SALIDA : Terminación del plato(ejemplo, Asado)

### **EJEMPLO 1.1**

Un cliente ejecuta un pedido a una fabrica. La fabrica examina en su banco de datos la ficha del cliente, si el cliente es solvente entonces la empresa acepta el pedido, en el caso contrario rechaza el mismo.

Solución:

Pasos:

1. Inicio
2. Leer el pedido
3. Examinar ficha del cliente
4. Si el cliente es solvente aceptar pedido, en caso contrario rechazar el pedido
5. Fin

### **EJEMPLO 1.2**

Se desea diseñar un algoritmo para saber si un número es primo o no.

Solucion:

Un numero es primo solo si puede dividirse por si mismo y por la unidad(1). Es decir, no tiene más divisores que el mismo y la unidad(dividido 1).

entonces haríamos algo como

1. Inicio
2. Poner X igual a 2 ( $X = 2$ , variable que representa a los divisores del número que se busca N).
3. Dividir N por X ( $N/X$ ).
4. Si el resultado de  $N/X$  es entero, entonces N no es un número primo y dirigirse al punto 7, en caso contrario continuar el proceso
5. Suma 1 a X ( $X \leftarrow X+1$ ).
6. si X es igual a N, entonces N es un número primo; en caso contrario, dirigirse al punto 3
7. Fin

Bien, eso fue todo por hoy, espero que les haya servido de algo, nos vemos Chau.

Publicado por [Daniel Barría](#) en 11:33 



Recomendar esto en Google

Etiquetas: [algoritmo](#), [bifurcar](#), [características](#), [computadora](#), [diseño](#), [metodología](#), [problemas](#), [programa](#)

0 comentarios:

Publicar un comentario en la entrada

Introduce tu comentario...

Comentar como: Seleccionar perfil...

**Publicar**

Vista previa



Enlaces a esta entrada

[Crear un enlace](#)

[Página principal](#)

[Entrada antigua](#)

Jose Daniel Barría 2012. Plantilla Picture Window. Con la tecnología de [Blogger](#).