



Tema 2

Diagramas de Flujo

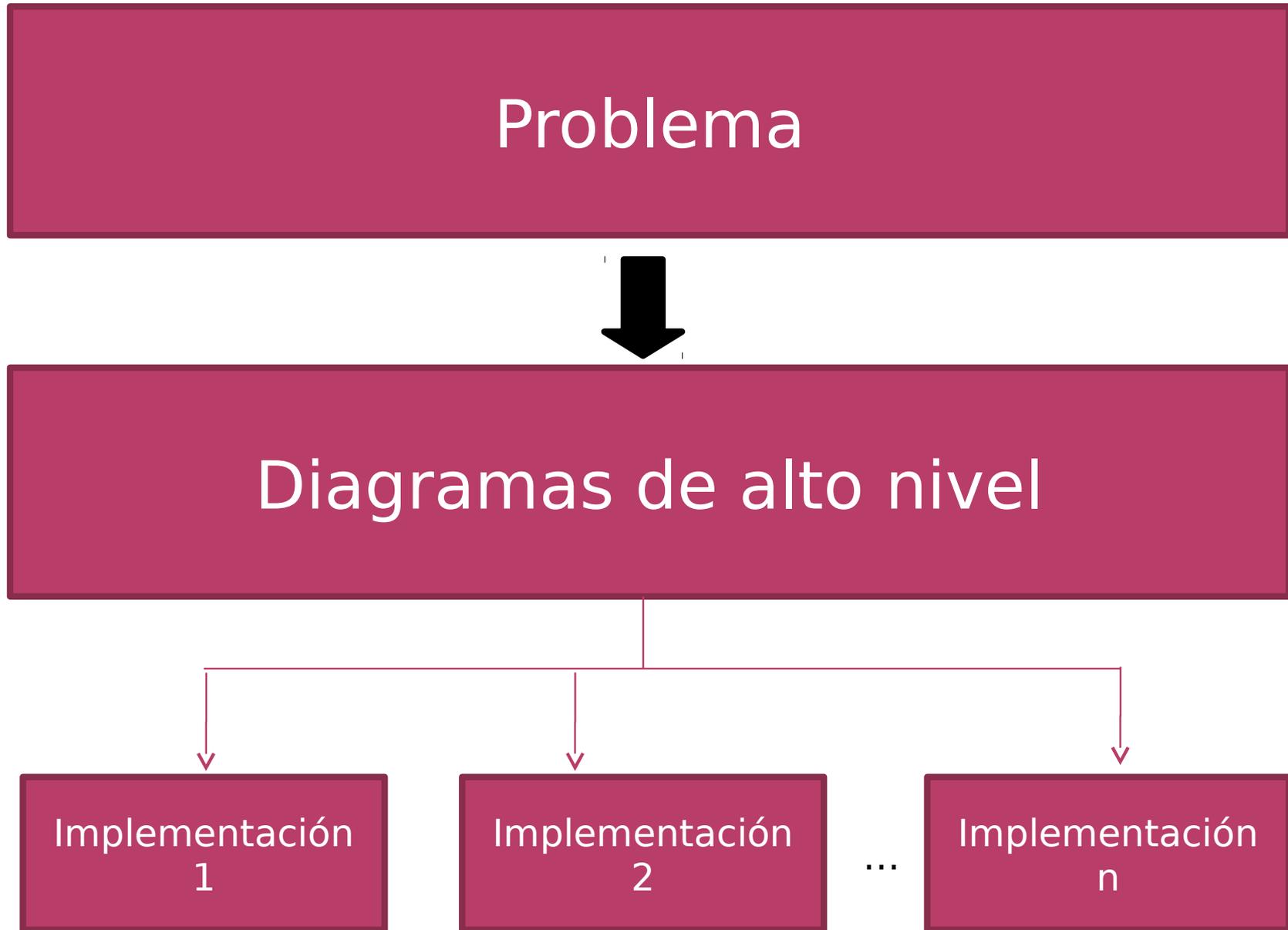
Programación
2015-2016

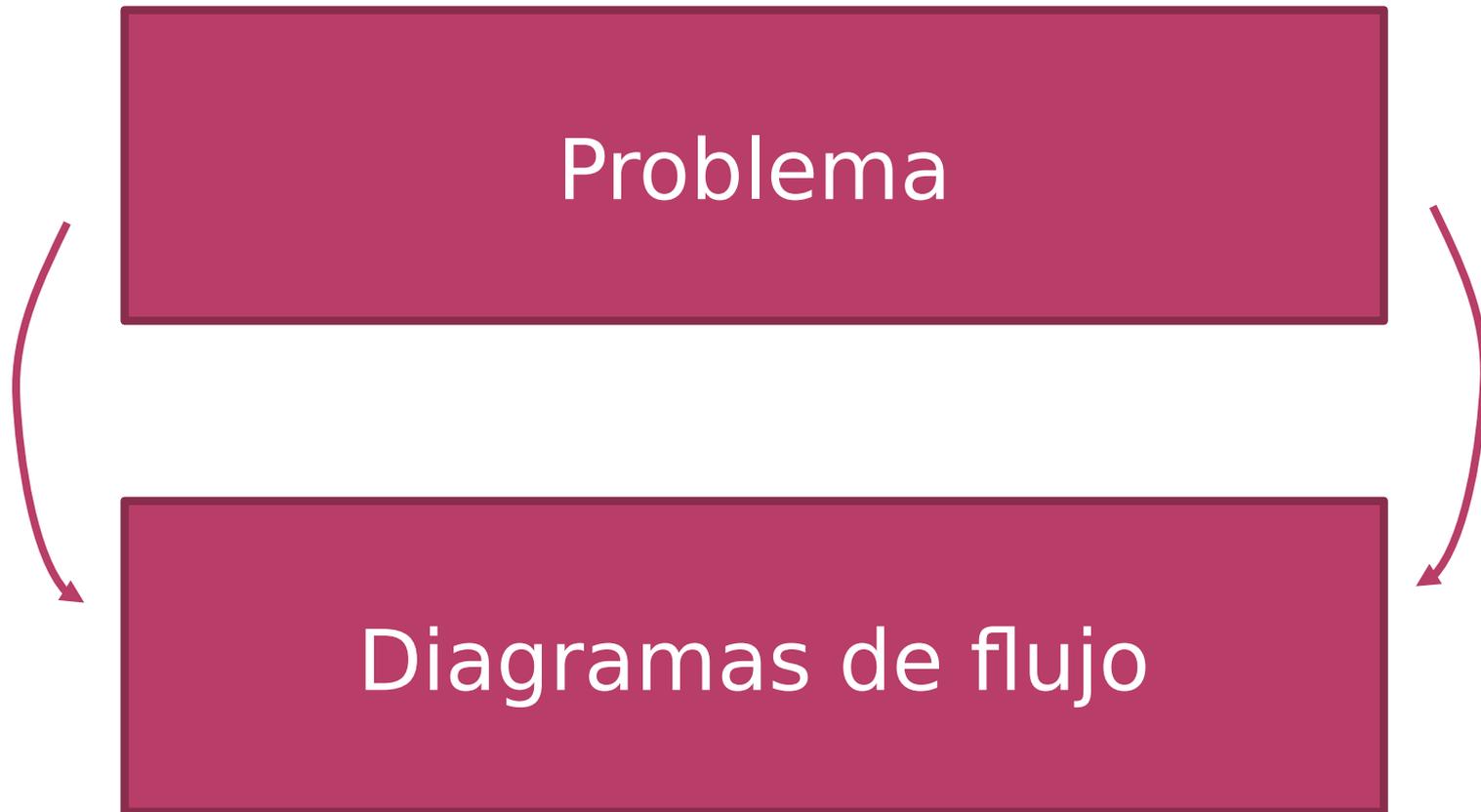
Agenda

- **Análisis de problemas**
- Variables
- Diagramas de flujo
- Bucles
- Resumen y Referencias



Resolución de problemas



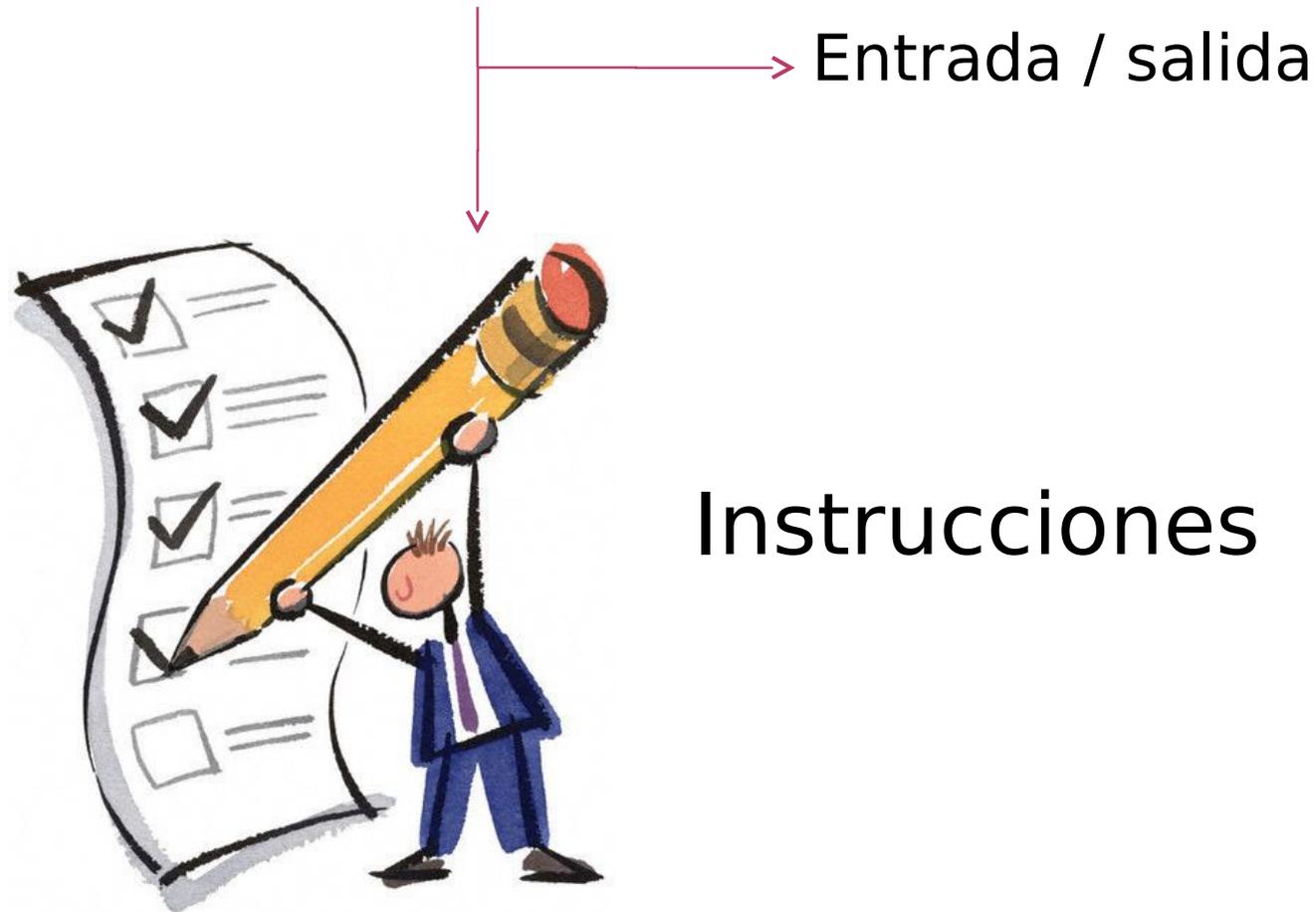


¿Qué necesito?



Entrada / salida

¿Qué necesito?



¿Qué necesito?



¿Qué necesito?

- Entrada / salida
- Instrucciones
- Variables



Condicionales

¿Qué necesito?

- Entrada / salida
- Instrucciones
- Variables
- Condicionales



Bucles

Agenda

- **Análisis de problemas**
- **Variables**
- **Diagramas de flujo**
- **Bucles**
- **Resumen y Referencias**

Variable

- Es un objeto cuyo valor puede ser modificado a lo largo de la ejecución de un programa.
- Una variable utiliza una porción de memoria que permite guardar valores.
- Una variable se caracteriza por:
 - Su nombre: es la forma de referirse a ellas y diferenciarlas de las demás.
 - Su tipo: es el tipo de datos que puede almacenar

Variable

- Podemos suponer que una variable es una caja donde se guarda el **valor que puede cambiar** en el tiempo.
- El **nombre** es la etiqueta en la caja.
- El **tipo** se identifica con la forma y el tamaño de la caja.



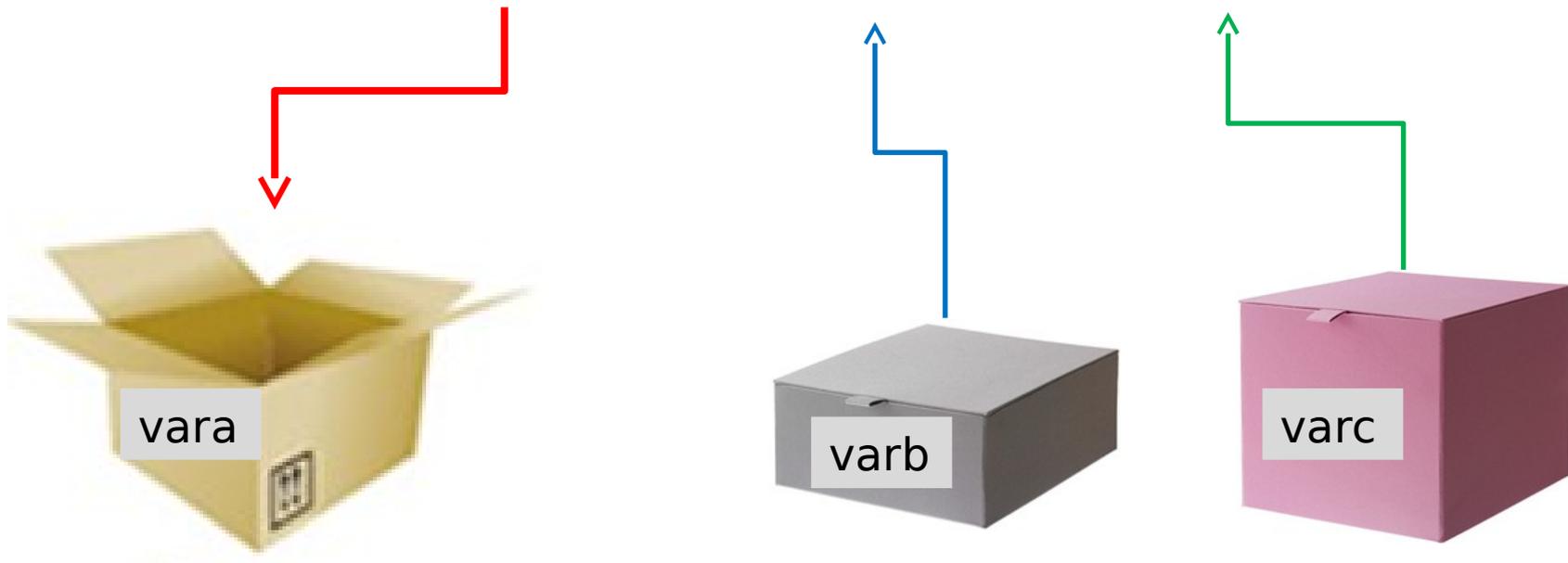
Asignación

- El operador de asignación es un operador binario que asigna (o coloca) el valor del operando de la derecha en el operando de la izquierda.
- El operando de la izquierda es obligatoriamente una variable.
- El operando de la derecha puede ser una variable o una expresión.
- En los diagramas de flujo se representa por una flecha de derecha a izquierda. “ ← ”
- En el código se representa por un signo de igualdad. “ = ”

Asignación

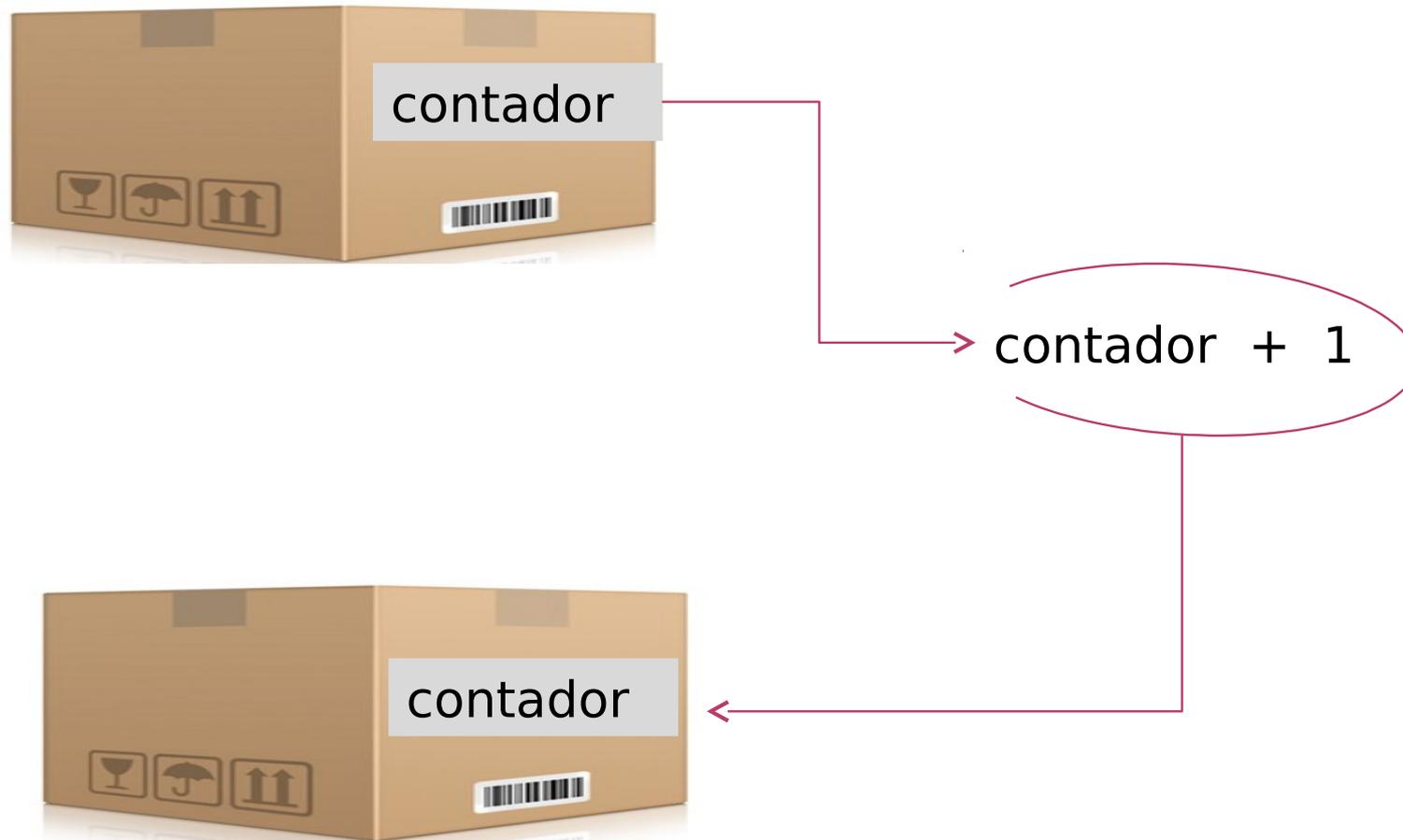
Variable ← expresión

Vara ← $n * \text{varb} + m * \text{varc}$



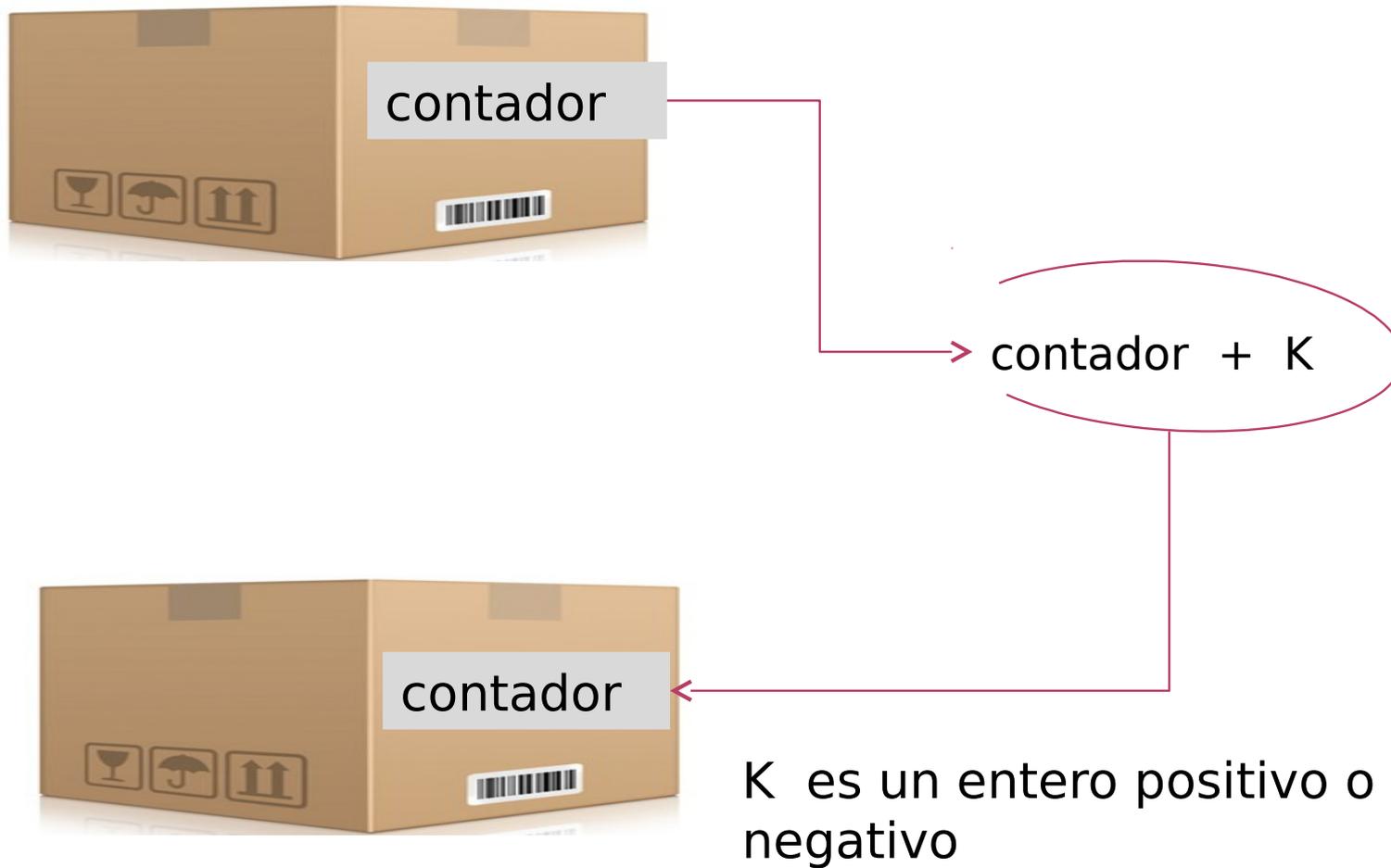
Variable contador

$\text{contador} \leftarrow \text{contador} + 1$



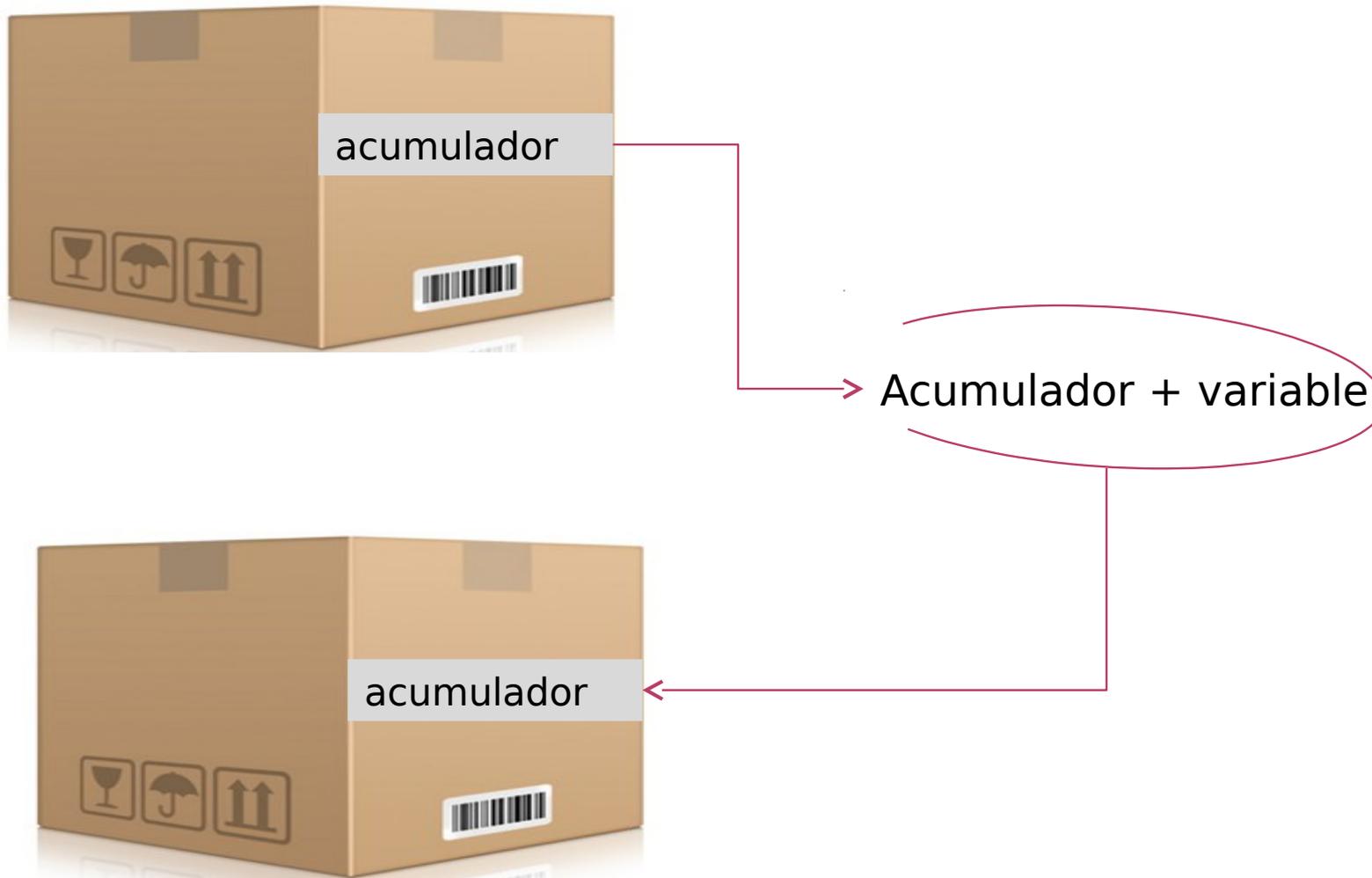
Variable contador general

$\text{contador} \leftarrow \text{contador} + K$



Variable acumulador

acumulador \leftarrow acumulador + variable



Agenda

- Análisis de problemas
- Variables
- **Diagramas de flujo**
- Bucles
- Resumen y Referencias



Diagramas de flujo



Entrada / Salida

iiVariable!!



Imagen ← entrada



Mostrar Imagen



Instrucciones

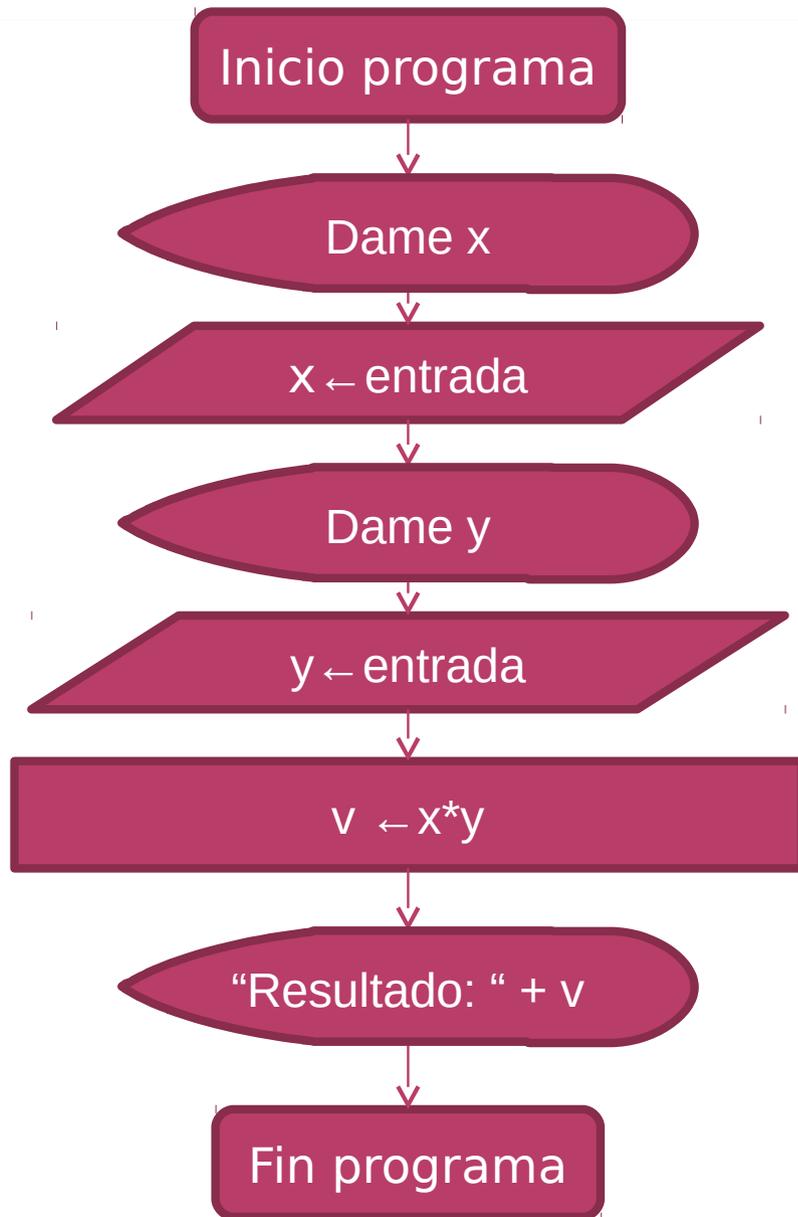
3+5

¿¿¿???

Resultado ← 3+5



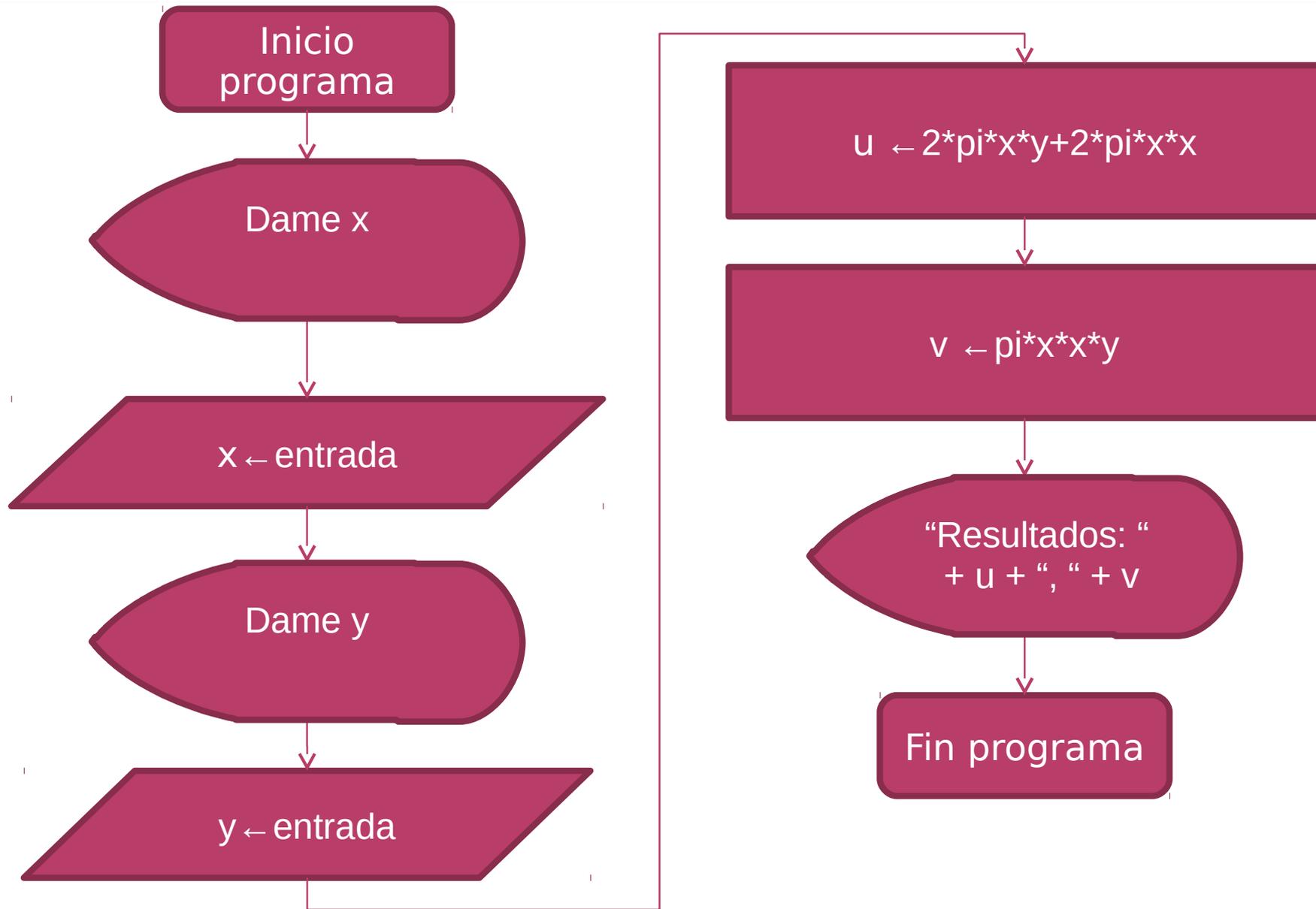
Estructura secuencial



Variables

x,y, v

Variables



Variables (II)



Condicionales



Agenda

- Análisis de problemas
- Variables
- Diagramas de flujo
- **Bucles**
- Resumen y Referencias

Bucles



Poner ladrillos para hacer una pared es un proceso repetitivo

Bucles

Antes de empezar...

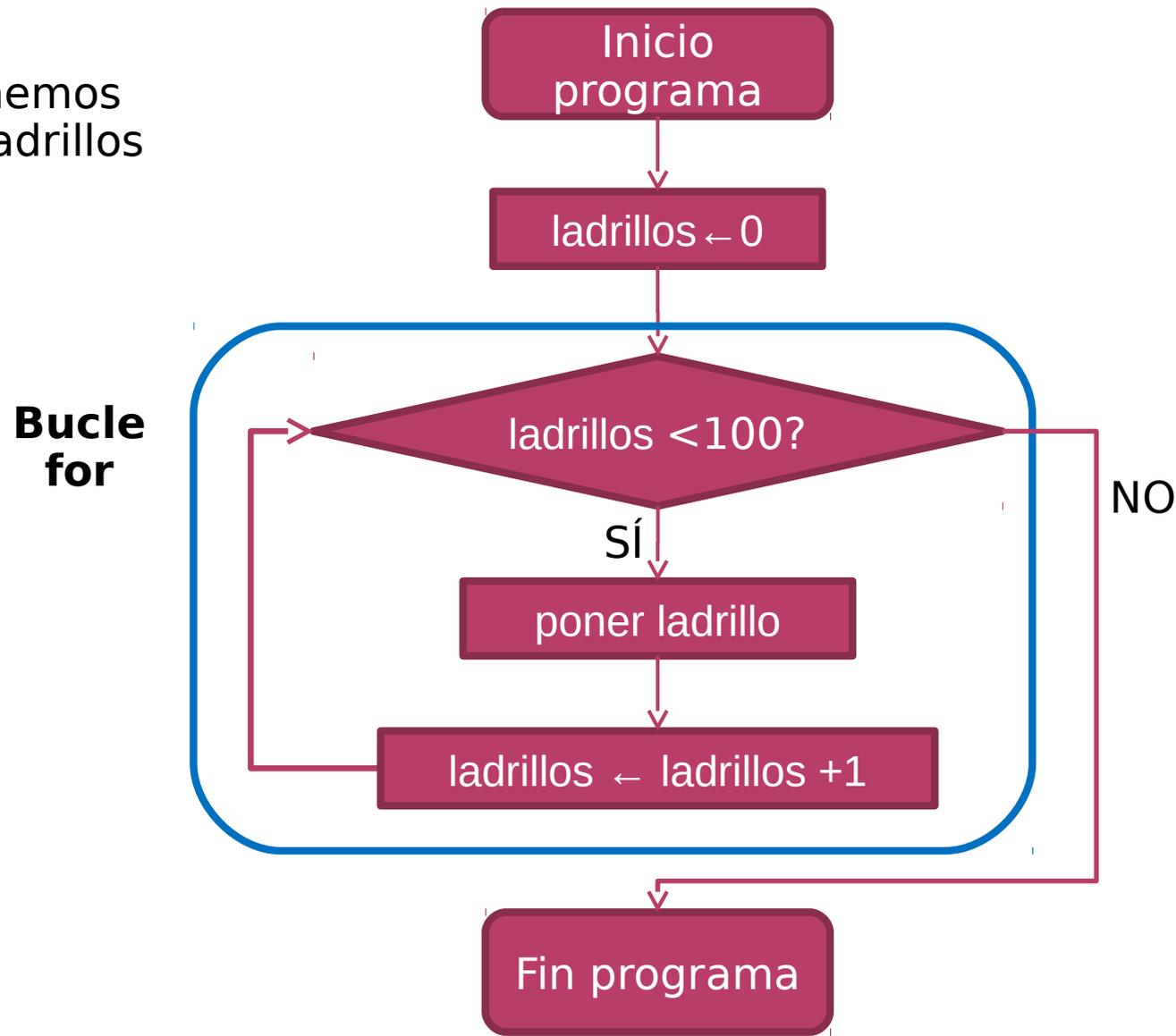
¿Sé cuántos ladrillos necesito?

¿Voy a poner siempre al menos un ladrillo?

¿Tengo más ladrillos?

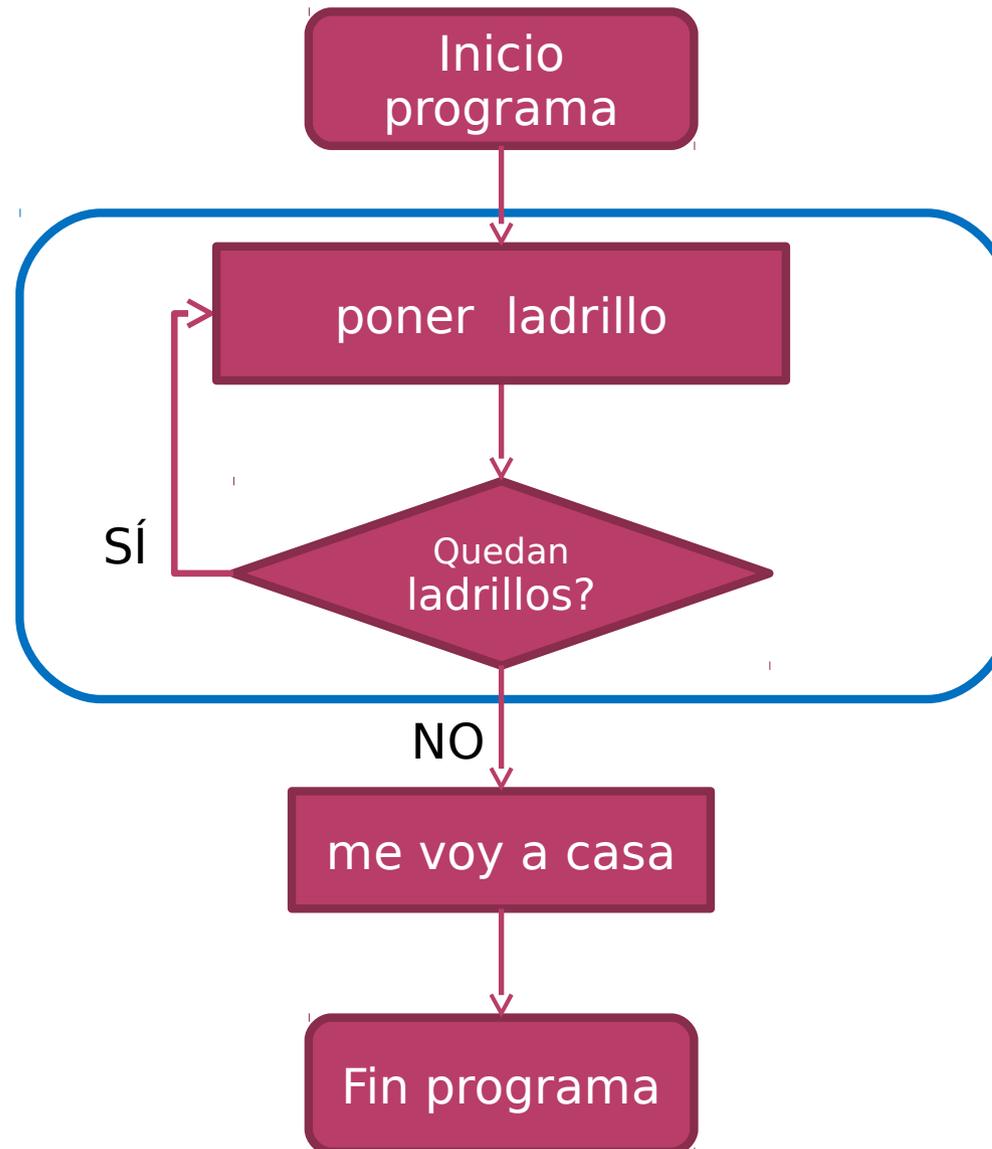
Sé cuántos voy a poner

Si tenemos
100 ladrillos

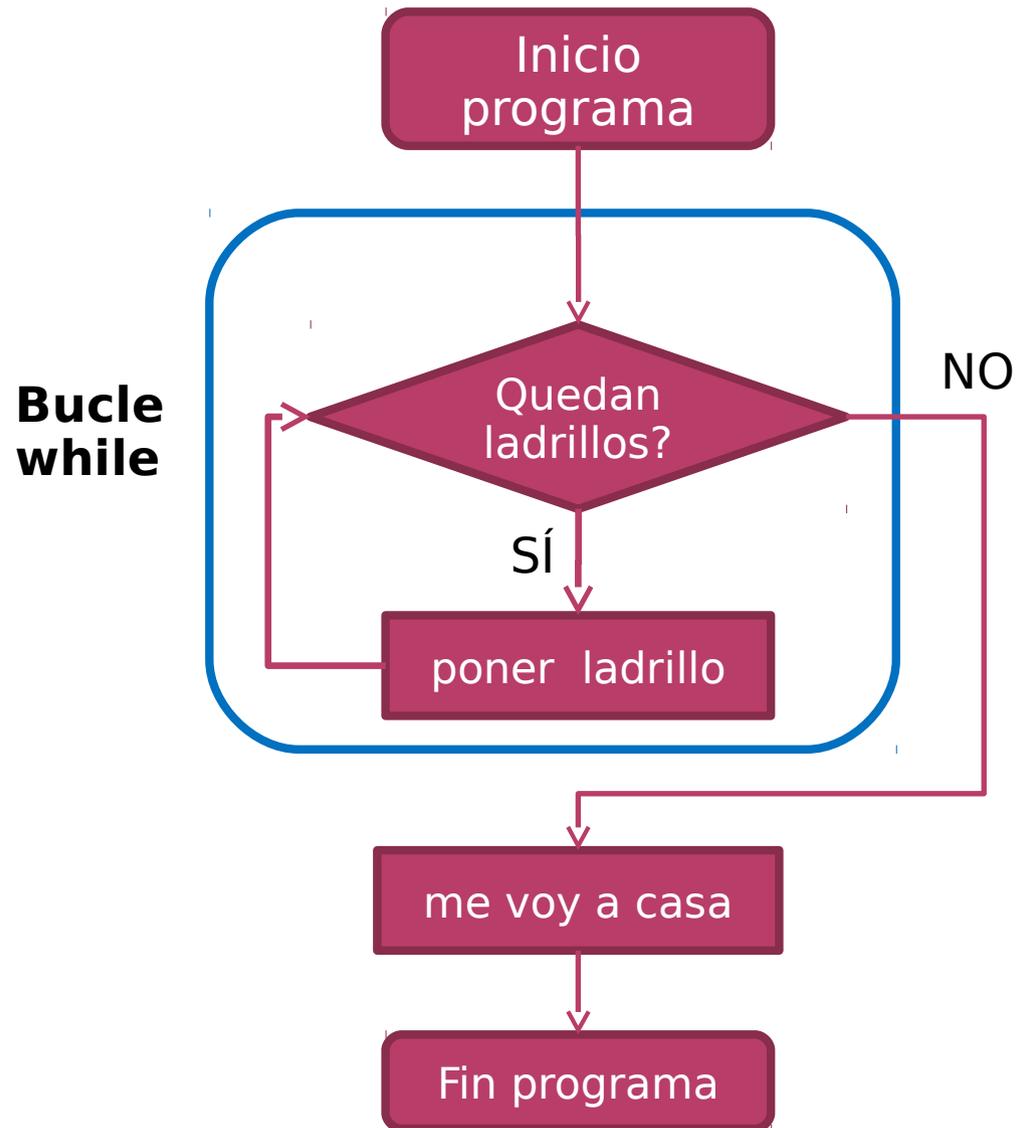


Pondré al menos uno

**Bucle
do ... while**

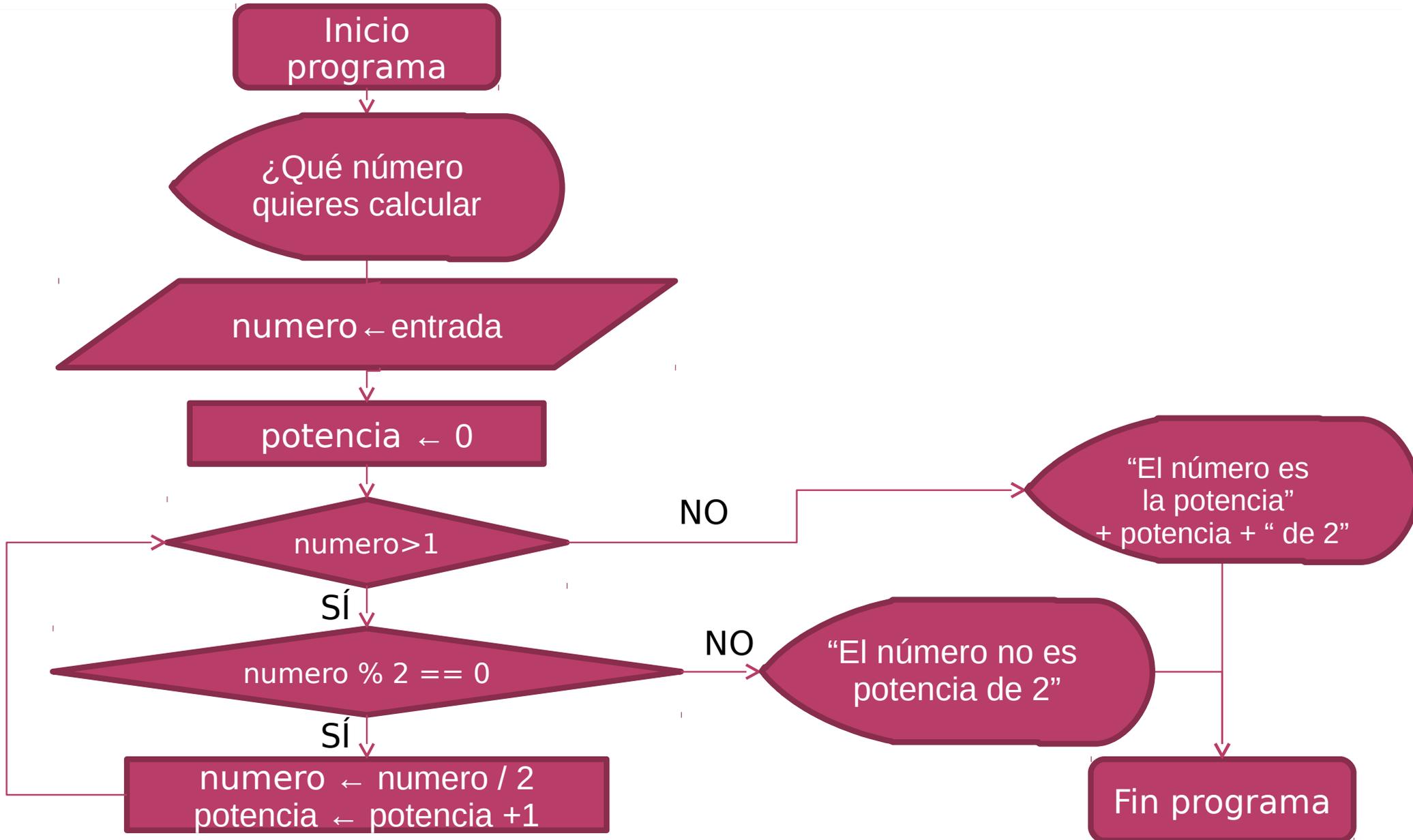


Puede que ya haya terminado...



¿Qué potencia de dos es el número x ?

Solución



Agenda

- **Análisis de problemas**
- **Variables**
- **Diagramas de flujo**
- **Bucles**
- **Resumen y Referencias**

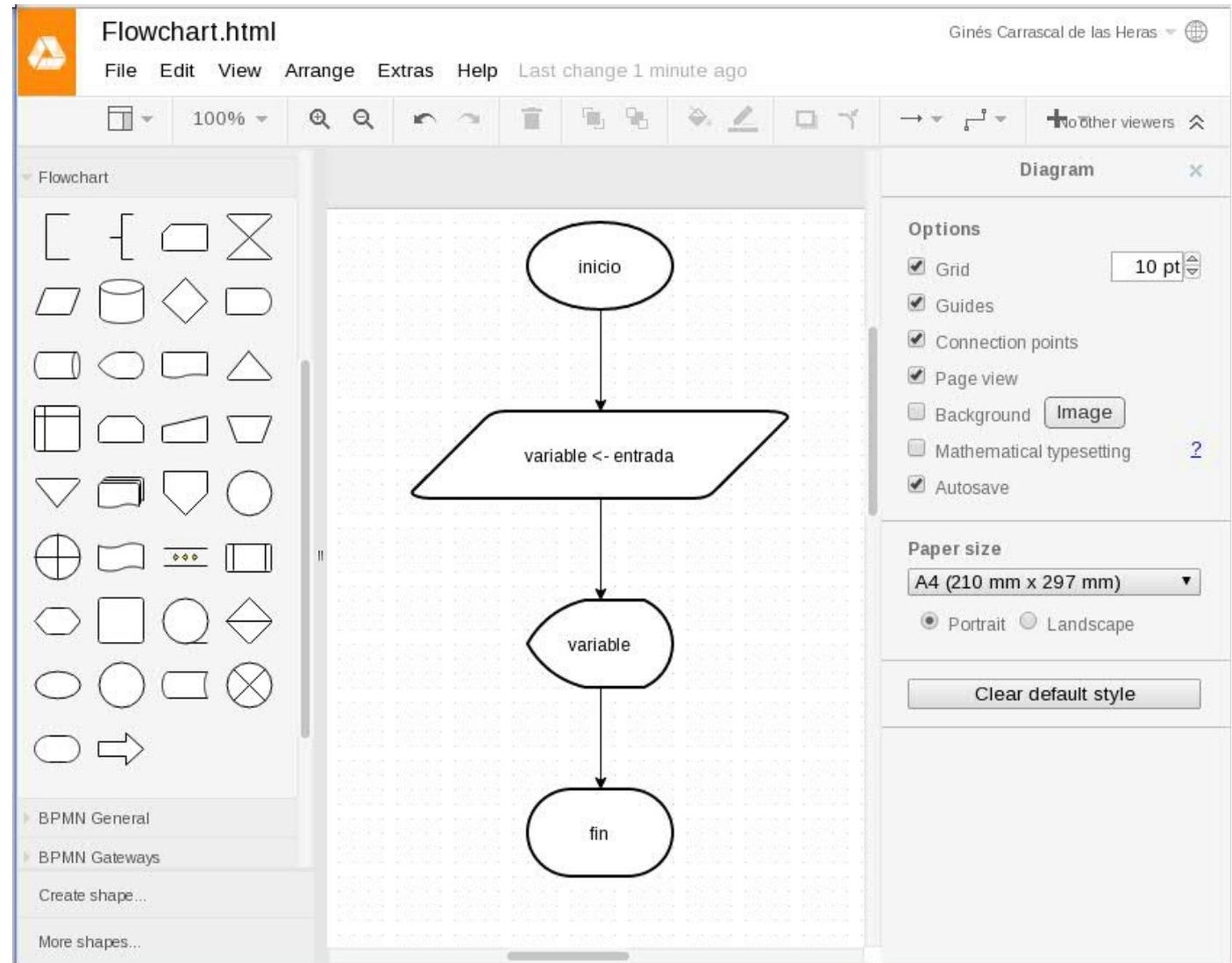
- Análisis de problemas
 - Entrada / Salida
 - Instrucciones
 - Variables
 - Condiciones
 - Bucles

- Variables
 - Nombre
 - Tipo
 - Asignación
 - Contadores y acumuladores
- Diagramas de flujo
 - Tipos de representación
 - Secuencia: inicio-fin
 - Condiciones
- Bucles
 - for
 - do...while
 - while

Herramienta para realizar diagramas

- <https://www.draw.io>

- Guardar y compartir diagramas en Drive
- Paleta “Flowchart”



Bibliografía y referencias web

- Diagramas de flujo:
 - https://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_flujo
- Algoritmos y diagramas:
 - http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=213:conceptos-de-algoritmos-pseudocodigo-y-diagramas-de-flujo-una-introduccion-cu00123a&catid=28:curso-bases-programacion-nivel-i&Itemid=59
- Usad vuestra imaginación:
 - <http://www.google.com/search?q=flowcharting>