



Departamento de Ciencias de la Computación

UNIVERSIDAD DE CHILE



Computación I – CC1001

Clase Auxiliar

Sección 05

Computación

- Arte, Ciencia
- Abstracción, Modelamiento



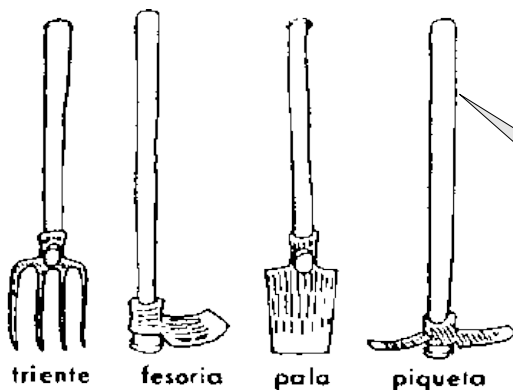
Algoritmo:

Secuencia de pasos lógicamente ordenados, cuya razón de ser es solucionar un problema determinado.

Crear Soluciones ...

- Herramientas

- Lenguaje de Programación
- Compilador
- Editor



Entorno de
Desarrollo
Integral

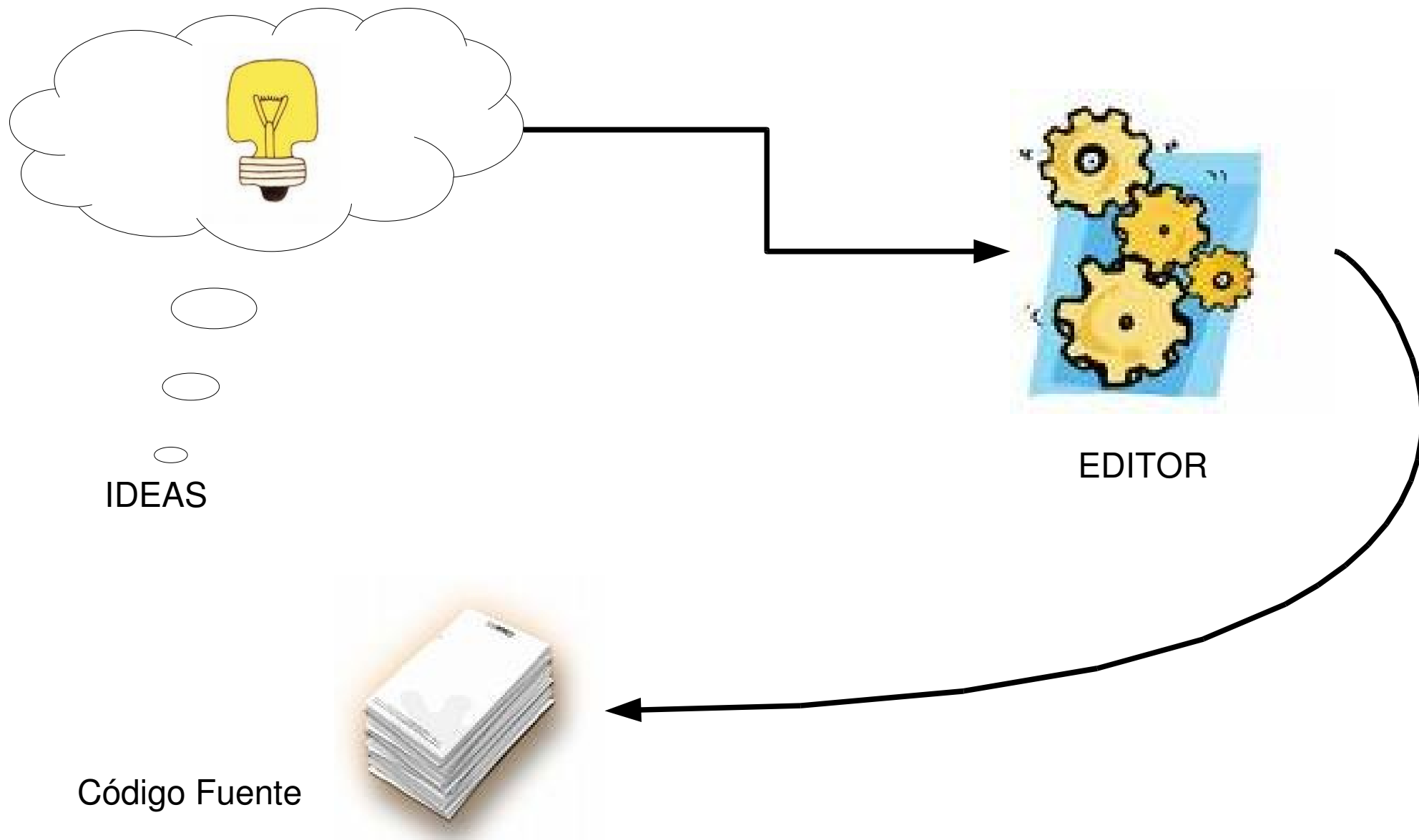
- Conocimiento

- Análisis
- Diseño
- Codificación

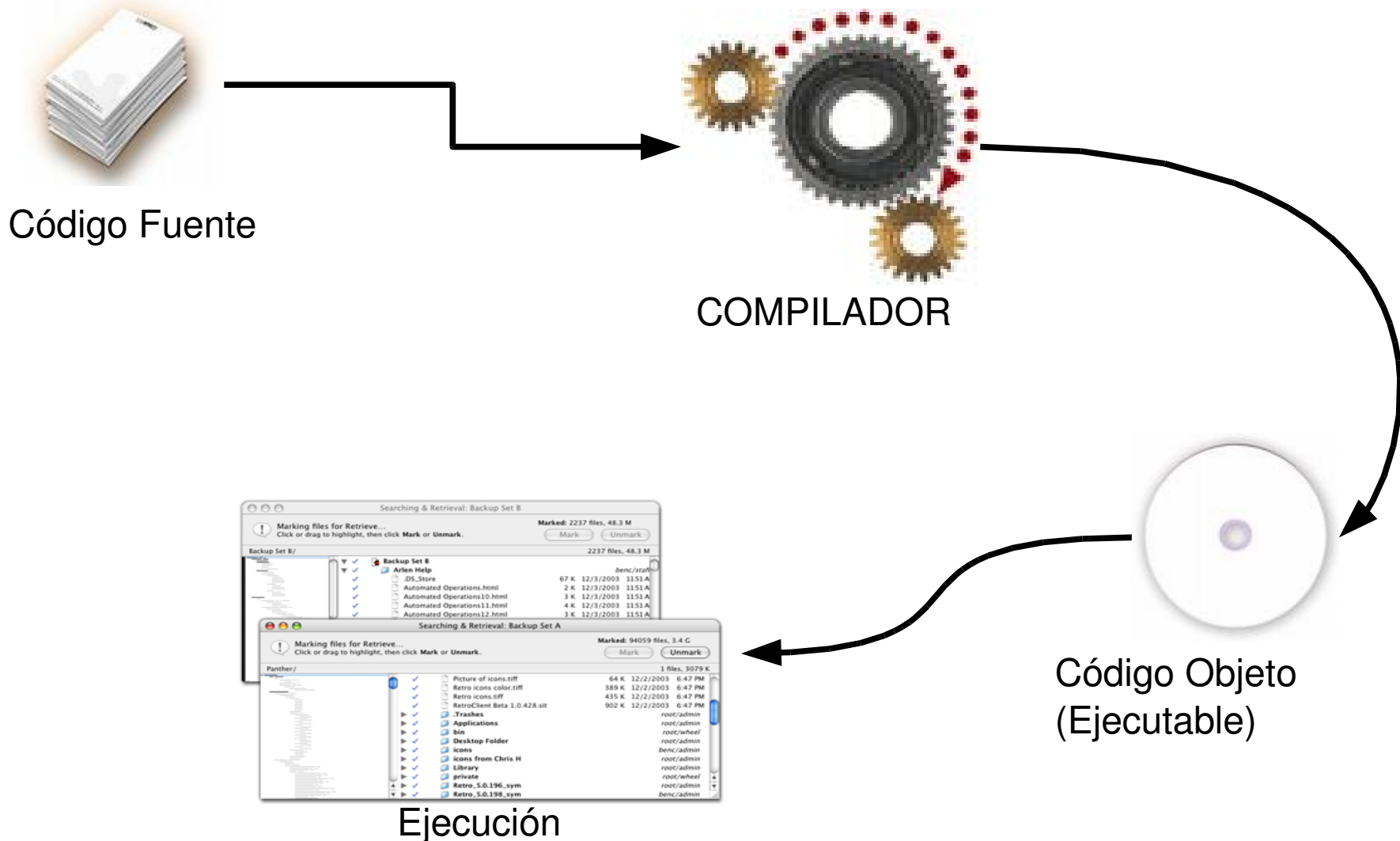
HE DECIDIDO ENFRENTAR
LA REALIDAD, ASÍ QUE
APENAS SE PONGA LINDA
ME AVISAN



Que es un Editor...



Que es un Compilador...



Que es un lenguaje de Programación..

- Interfaz de comunicación
Programador-Máquina
 - Lenguaje
 - Reglas
- Que escribir
- Como escribir



Ejercicios

- i. Realizar un programa que permita mostrar el nombre del programador.
- ii. Escribir un programa que enuncie el siguiente mensaje:
Buenos Días <id_usuario>
Cuyo objetivo es saludar al programador que introduce por teclado su código.
- iii. Encontrar la solución a los siguientes ecuaciones:
 - a) $a \cdot x + b = 0$
 - b)
$$\begin{aligned} a \cdot x + b \cdot y + c &= 0 \\ d \cdot x + e \cdot y + f &= 0 \end{aligned}$$
 - c) $a \cdot x^2 + b \cdot x + c = 0$
- iv. Encontrar el promedio de 5 números, además de definir 5 como una constante llamada CANT_NUM.