

Computación I

Patricio.Inostroza@dcc.uchile.cl

Bienvenidos

BIENVENUE

Benvenuto

Willkommen

WELCOME

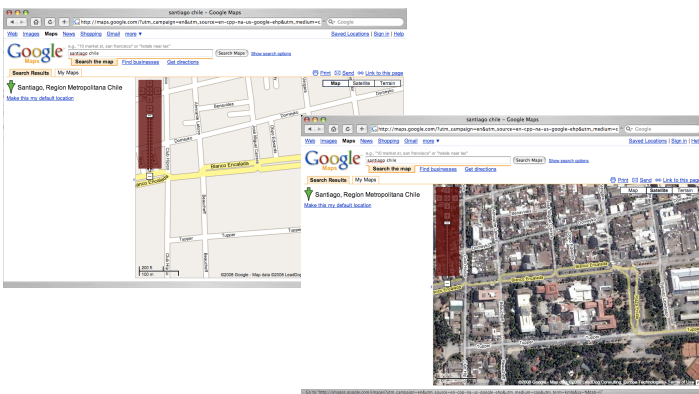
El profesor

- Profesor: Patricio Inostroza
- Conocimientos formales:
 - Ingeniero en Computación - U. Chile
 - Docteur en Informatique - U. Joseph Fourier - Francia
- Temas de Interés:
 - Telefonía Celular, Multimedia, Sistemas distribuidos

El profesor

- Cómo contactarlo ?
 - Patricio.Inostroza@dcc.uchile.cl
 - Departamento de Ciencias de la Computación, Of.: 315.
Av. Blanco Encalada 2120, Santiago.

Dónde estamos?



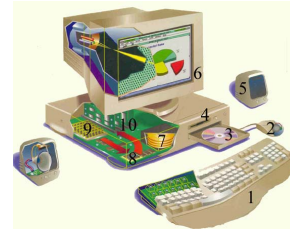
Big Brother

- Google
 - Teléfono celular
 - El comercio
 - El estado
 - La medicina
 - ...
- Todos requieren de apoyo computacional

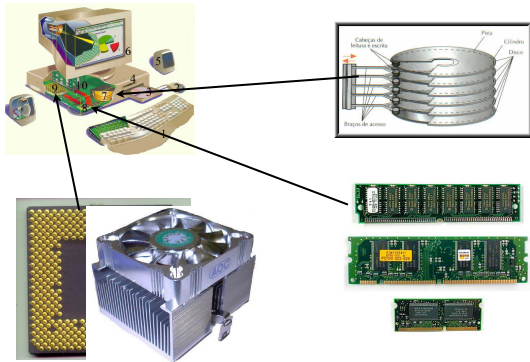
El computador

- Máquina SIN inteligencia
- Intención del hombre: Darle “inteligencia”

El computador



El computador



Por conocer...

- Ese extraño lenguaje que usan los informáticos

MacOS	Disco Duro	URL	CPU	Memoria RAM
	Lenguaje de programación	Hardware		Compilador Linux
	Computador	Lenguaje ensamblador		Sistema Operativo
				Hexadecimal
Programas	Software	Unix	Código Fuente	Binario
Windows	e-mail	Unidad de Entrada / Salida		
	Lenguaje de Alto nivel		Lenguaje de Bajo nivel	
	Unidades de almacenamiento		Interprete	

Separando a los actores

- Hay 4 actores para una conversación:
 1. Computador: lo que puedo tocar
 2. Sistema operativo: el que controla el orden de las actividades
 3. Software: Word, un navegador web, las tareas que ustedes harán!!
 4. Los usuarios: Ustedes, yo ;-)

Separando a los actores

Software

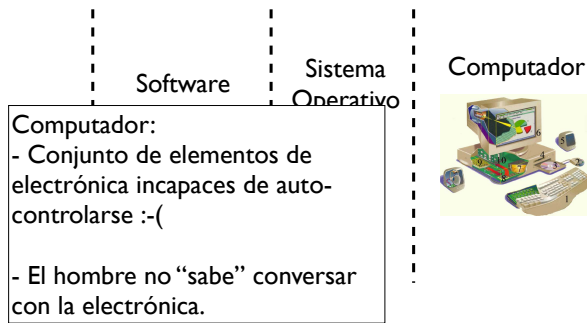
Ejemplo:
Navegador Web
Word
Tarea en Java
...

Sistema Operativo

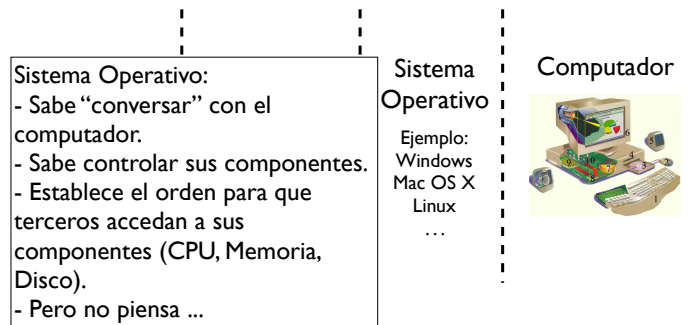
Ejemplo:
Windows
Mac OS X
Linux
...



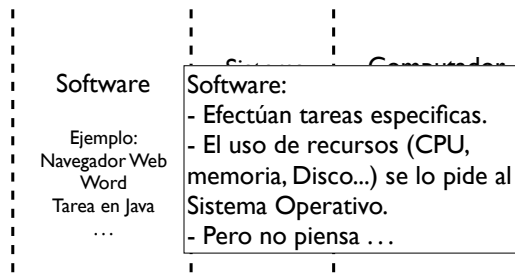
Separando a los actores



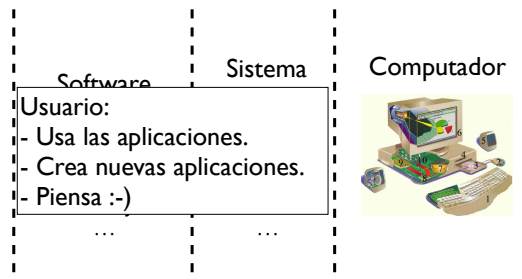
Separando a los actores



Separando a los actores



Separando a los actores



Reglas del Juego

Reglas del Juego

- No fumar



- Mantener celulares apagados



Reglas del Juego

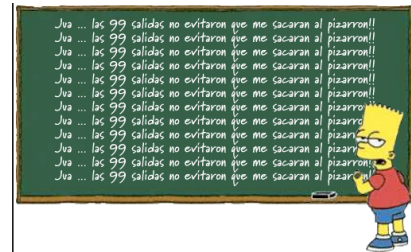
- La asistencia NO es obligatoria



<http://www.milinkito.com/swf/bart.php>

Reglas del Juego

- Se puede entrar tarde, pero en SILENCIO
- Se puede salir antes, pero en SILENCIO



Reglas del Juego

- Mantenga las conversaciones FUERA de la sala de clases



Reglas del Juego

- Por respeto a todos, NO permito eventos 'infantiles': silbar, gritar, lanzar objetos....



Reglas del Juego

- ¿Comentarios?
- ¿Sugerencias?
- ¿Reclamos?
- ...



A estudiar...

Horarios

- Horario
 - Cátedra: 2.3 y 5.3
 - Auxiliar: I.I
- Asignatura de 10 UD (unidades docentes)
 - Cada UD se asocia a una hora de trabajo semanal
- Cada clase equivale a 1.5 UD
 - Total UD por clases: 4.5
 - Trabajo personal: 5.5 horas

Proposito general

- Propósito del curso:
 - Desarrollar los razonamientos algorítmico y lógico junto con la habilidad para resolver problemas informático
 - Proporcionar una visión general de las áreas temáticas de la ingeniería y ciencia de Computación

Temario

- Temario del curso:
 1. Fundamentos de Programación
 2. Programación Orientada a Objetos
 3. Listas y tablas de valores
 4. Búsqueda y ordenamiento de información
 5. Computación numérica

Evaluaciones

- 3 controles + examen
- Tareas
- Ejercicios

Control	Contenido	Semana	Ponderación
1	1	4	20 %
2	2	8	20 %
3	3 y 4	12	20 %
examen	1 al 5	?	40 %

Evaluaciones

- NT (nota tareas): promedio de las “n” tareas
- NC (nota control): promedio ponderado de controles
- NF (nota final): $70\%NC + 30\%NT$

Nota final

- Cómo aprobar:
 - $NC \geq 4.0$
 - $NT \geq 4.0$
 - $NF \geq 4.0$



- Las tres condiciones* son necesarias!

(*) : Faltan las condiciones de ejercicios

Preguntas



Problema

- Escribir un programa que calcule los porcentajes de hombres y mujeres de acuerdo al siguiente diálogo con una persona (usuario):

n° de hombres? 499
n° de mujeres? 136
% de hombres = 78.6
% de mujeres = 21.4

Valor
ingresado por el
usuario

- Ir a la otro set de transparencias...

Tarea 0

- Tema: Escribir el Ejercicio 1 como una aplicación Java que funcione (compile y corra).
- Enviarla a través de U.Cursos
- Fecha entrega: Jueves 20 Marzo 2008
- Si es entregada a tiempo y funciona: 7.0
- Otro caso: 1.0