

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Yudi Adriana Soler Franco		GRADO	Octavo
ASIGNATURA	Programación			
Correo electrónico de contacto	Yudi.soler@sabiocaldas.edu.co*			
Fecha de envío	24 de marzo	Fecha de entrega	27 de marzo	
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas			
TEMA	Programar en DFD			
Contextualización				
<p>Previamente realizamos una consulta sobre conceptos importantes que se deben tener en claro para iniciar con la programación y resolución de algoritmos desde DFD. En esta ocasión se realizará una explicación de las herramientas del programa y la resolución de algoritmos sencillos como: la solución de operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división).</p>				
Descripción de la actividad sugerida				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se inicia con la explicación de las herramientas del programa, solucionando algoritmos cuantitativos. (lenguaje matemático) 2. Descarga el programa DFD en tu PC, es un programa gratuito, su peso de descarga es muy poco. 3. Se propone una serie de ejercicios para solucionarlos y programarlos en DFD. 				
Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)				
Ver Anexo				
Criterios de Evaluación				
Reconoce y aplica las herramientas de DFD para la solución de algoritmos, siguiendo las indicaciones dadas por la docente.				

PROGRAMEMOS EN DFD

¿QUÉ ES?

DFD es un programa con herramientas gráficas que ayuda a diseñar algoritmos expresados en diagramas de flujo (DF).

INICIO EN DFD.

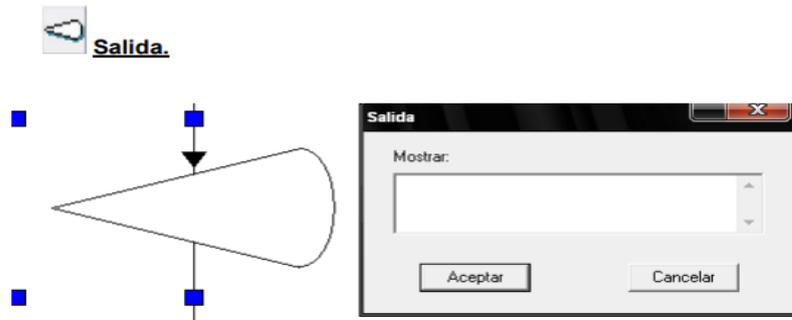
Al abrir el Dfd se ve en la pantalla la ventana de edición la cual consta de inicio y fin ya que todo algoritmo debe ser finito.



BARRA DE HERRAMIENTAS

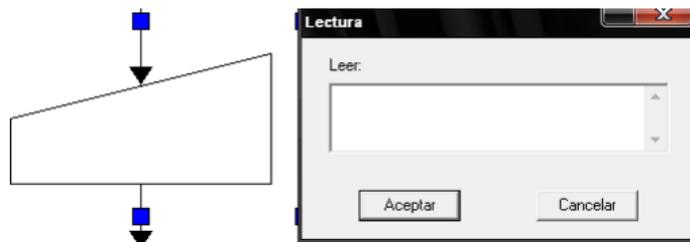


HERRAMIENTAS PRINCIPALES



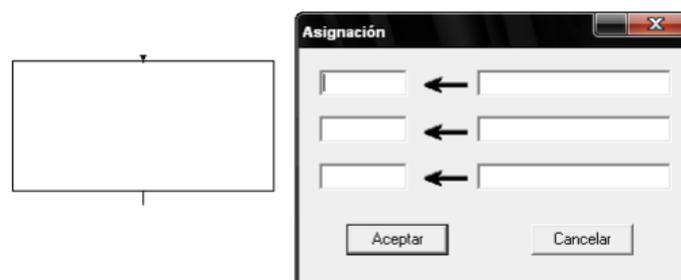
El objeto Salida muestra valores por pantalla. El cuadro de diálogo para la edición del objeto contiene un espacio para ingresar una lista de expresiones separadas por comas y entre comillas simples (')

LECTURA



El objeto Lectura permite la entrada de valores constantes desde el teclado y se los asigna a campos variables.

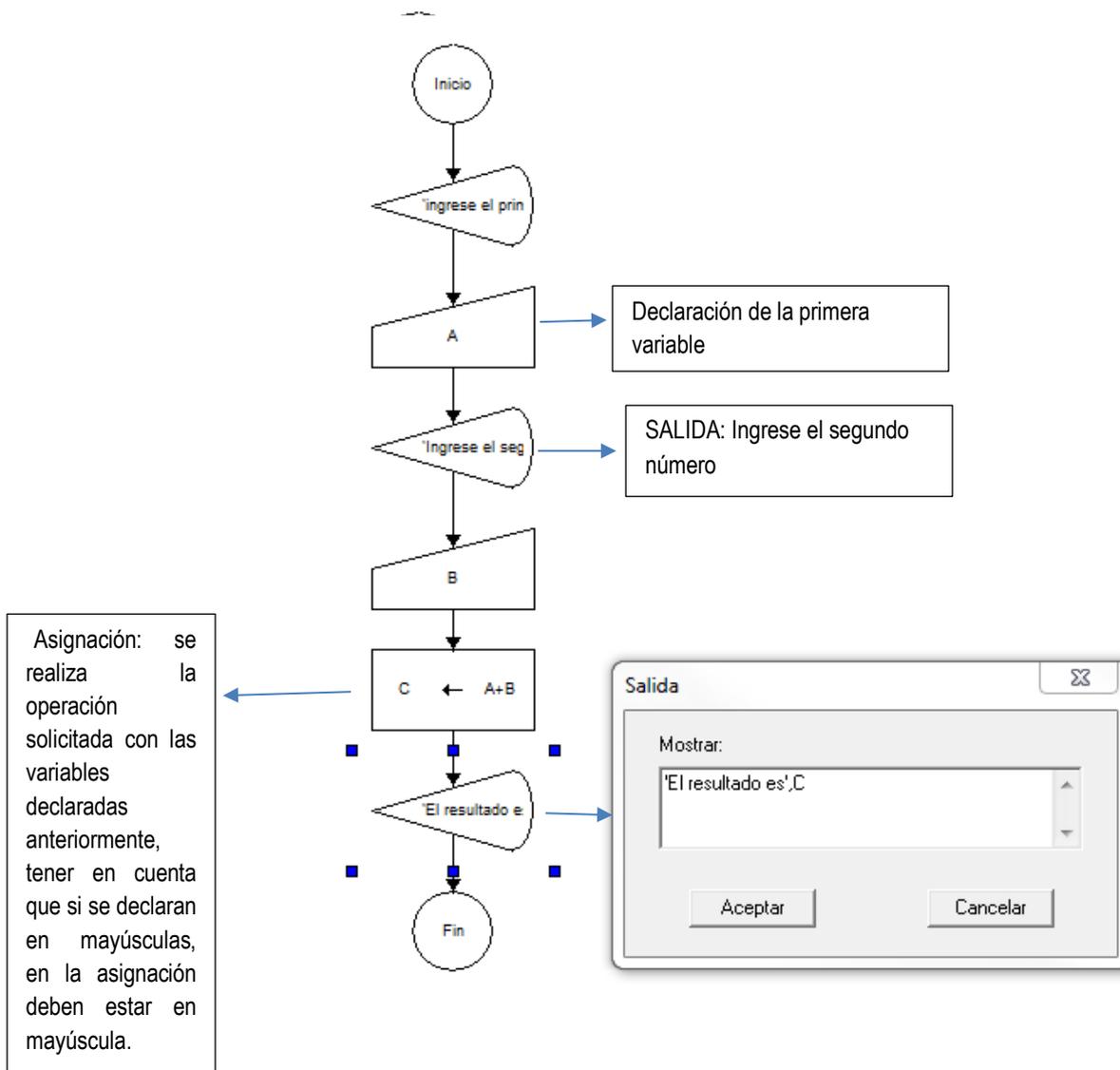
ASIGNACIÓN:



Este objeto asigna valores a campos variables. Al ser ejecutado, puede realizar hasta tres asignaciones. Cada asignación consta de un espacio para el campo variable situado siempre a la izquierda, el símbolo de asignación y un espacio para la expresión situada siempre a la derecha. Esto indica que al campo variable se le asigna el resultado de la evaluación de la expresión.

SOLUCIÓN DE ALGORITMOS CON LENGUAJE MATEMÁTICO SENCILLO

EJEMPLO: diseñar un algoritmo que sume dos variables diferentes.



ACTIVIDAD PRÁCTICA

1. Descargue el programa en su computador
2. Resuelva los siguientes ejercicios
 - A. Diseñe un algoritmo para hallar el área de un triángulo
 - B. Diseñe un algoritmo para hallar el producto de dos números
 - C. Por medio de un algoritmo hallar el área de un rectángulo
 - D. Diseñe un algoritmo para hallar la suma de tres números