

DOCENTE: CESAR CASTELLANOS	ASIGNATURA: ALGORITMOS	GRADO - CURSO: 10
CÓDIGO: I -	TEMA: TRABAJO DE LOS DIAS 15 AL 19 DE FEBRERO	

INTRODUCCIÓN:

En la implementación de herramientas digitales para recibir y enviar material de consultas de trabajo como correo electrónico y Classroom tanto de profesor como de estudiante; estos trabajos serán de acuerdo a fechas establecidas.

Para consultas o aclaraciones se puede hacer por WhatsApp 3054097812

Correo profesor César: iedprofeonline@gmail.com

Classroom AL2: **53nelr5**

<https://classroom.google.com/c/MjY4OTMyNzU0MTk1?cjc=53nelr5>

AL3: **ikirbmj**

<https://classroom.google.com/c/MjY4OTMyNzU0MjI2?cjc=ikirbmj>

GRADO 10

ALGORITMOS

1. Consultar sobre Dato e información en programación
2. Tipos de datos: enteros, reales, caracter, cadenas.
3. Operadores: aritméticos, relacionales, lógicos.
4. Variables y constantes. (5 ejemplos)
5. Orden de prioridad de las operaciones matemáticas (5 ejemplos)

<http://www.ecoribera.org/ciencias/matematicas/eso/44-numeros-enteros-jerarquia-de-las-operaciones>

<https://estudianteo.com/matematicas/jerarquia-de-operaciones/>

DOCENTE: CESAR CASTELLANOS	ASIGNATURA: ARQUITECTURA DE LA COMPUTACIÓN	GRADO - CURSO: 11
CÓDIGO: I -	TEMA: TRABAJO DE LOS DÍAS 15 AL 19 DE FEBRERO	

INTRODUCCIÓN:

En la implementación de herramientas digitales para recibir y enviar material de consultas de trabajo como correo electrónico y Classroom tanto de profesor como de estudiante; estos trabajos serán de acuerdo a fechas establecidas.

Para consultas o aclaraciones se puede hacer por WhatsApp 3054097812

Correo profesor César: iedprofeonline@gmail.com

Classroom AC3: **orjazyc**

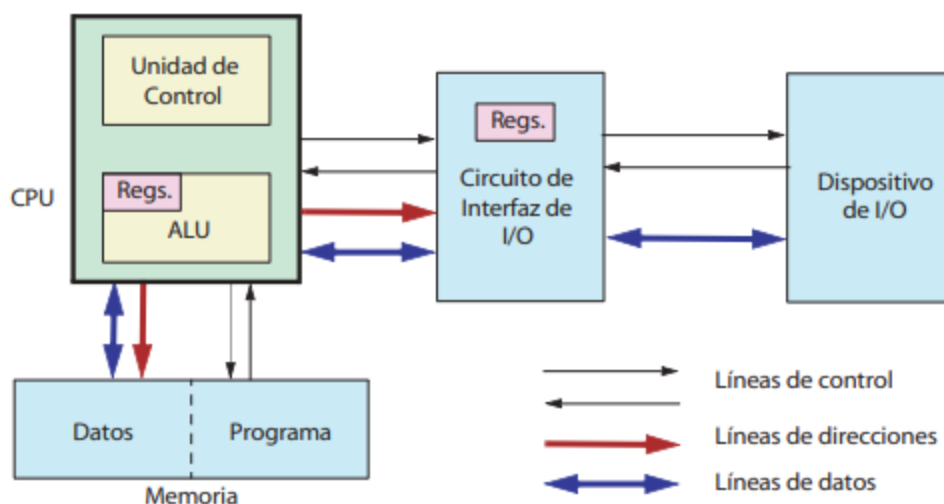
<https://classroom.google.com/c/MjY5MDYyNTE2Njc1?cjc=orjazyc>

AC2: **fyvsckf**

<https://classroom.google.com/c/MjY5MDQ3NTQ3MDEz?cjc=fyvsckf>

GRADO 11

ARQUITECTURA COMPUTACIÓN



https://marte.unican.es/projects/angelmunozcantera/Anexo_Organizacion_IO.pdf

DOCENTE: CESAR CASTELLANOS	ASIGNATURA: ARQUITECTURA DE LA COMPUTACIÓN	GRADO - CURSO: 11
CÓDIGO: I -	TEMA: TRABAJO DE LOS DIAS 15 AL 19 DE FEBRERO	

UNIDADES FUNCIONALES DE LA COMPUTADORA

Dispositivos de entrada y salida

1. Hacer un mapa conceptual sobre dispositivos de E/S de una Pc.
2. Consultar y hacer un comparativo sobre características de los dispositivos de entrada y salida de una computadora.
3. Hacer una consulta sobre las principales empresas de empresas y los avances sobre dispositivos de E/S y sus características.
4. Hacer un glosario ingles y español con los correspondientes significados.

De acuerdo a la consulta que dispositivos utilizarías, justificar la respuesta.

<https://concepto.de/teclado-informatica/>

https://marte.unican.es/projects/angelmunozcantera/Anexo_Organizacion_IO.pdf

<https://previa.uclm.es/area/egi/ofitec/descarga/computador.pdf>

[http://icaro.eii.us.es/descargas/Entrada-Salida\(AC%2004-05\).pdf](http://icaro.eii.us.es/descargas/Entrada-Salida(AC%2004-05).pdf)

http://cv.uoc.edu/annotation/8255a8c320f60c2bfd6c9f2ce11b2e7f/619469/PID_00218271/PID_00218271.html

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mgoncal/files/2018/11/unidad-1-hardware-tic-4-esoes-playa-honda-1.pdf>

DOCENTE: CESAR CASTELLANOS	ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA	GRADO - CURSO: 11
CÓDIGO: I -	TEMA: TRABAJO DE LOS DIAS 15 AL 19 DE FEBRERO	

INTRODUCCIÓN:

En la implementación de herramientas digitales para recibir y enviar material de consultas de trabajo como correo electrónico y Classroom tanto de profesor como de estudiante; estos trabajos serán de acuerdo a fechas establecidas.

Para consultas o aclaraciones se puede hacer por WhatSapp 3054097812

Correo profesor César: iedprofeonline@gmail.com

Classroom PE2: ykx5zks

<https://classroom.google.com/c/MjY5MjA1MjU3ODIz?cjc=ykx5zks>

PE3: wyxbbaq

<https://classroom.google.com/c/MjY5MDYyNTE2ODky?cjc=wyxbbaq>

GRADO 11

LOGICA DE PROGRAMACIÓN

“Las estructuras algorítmicas selectivas, permiten que los algoritmos ejecuten un conjunto de instrucciones si es que se cumple determinada condición. La condición suele estar expresada usando lógica proposicional, es decir en una proposición lógica cuyo valor es o verdadero o falso.

Las estructuras algorítmicas selectivas las utilizamos cuando en nuestros algoritmos necesitamos tomar decisiones desarrollando así la lógica de programación. La decisión a tomar será determinar si es necesario ejecutar o no un conjunto de instrucciones.” <http://iterando.online/estructura-algoritmica/selectiva/>

“Se llaman problemas repetitivos o cíclicos a aquellos en cuya solución es necesario utilizar un mismo conjunto de acciones que se puedan ejecutar una cantidad específica de veces. Esta cantidad puede ser fija (previamente determinada por el programador) o puede ser variable (estar en función de algún dato dentro del programa)

<https://www.slideshare.net/DorysQuirozQuiroz/estructuras-de-control-algoritmos-dq-63850404>



DOCENTE: CESAR CASTELLANOS	ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA	GRADO - CURSO: 11
CÓDIGO: I -	TEMA: TRABAJO DE LOS DIAS 15 AL 19 DE FEBRERO	

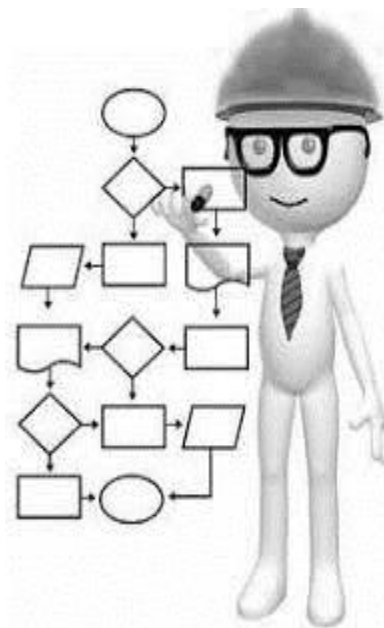
“ESTRUCTURAS DE CONTROL REPETITIVAS: son aquellas que permiten que una o varias sentencias se ejecuten repetidamente.

BUCLE: es la estructura de control que permite la repetición de una serie determinada de sentencias. Es importante tener en cuenta cuántas veces se repite el bucle y cuál es el cuerpo del bucle. El cuerpo del bucle lo constituyen la serie de sentencias que pueden ser de cualquier tipo (secuenciales, de decisión o repetitivas) las cuales serán repetidas n veces, pudiendo ser n conocido o desconocido. Cuando n es desconocido, el número de veces que debe repetirse el cuerpo del bucle estará condicionado por una expresión lógica.”

http://webdelprofesor.ula.ve/nucleotrujillo/frank_delgadillo/file/estructura_ciclica.pdf



1. Consultar sobre los tipos de estructuras selectivas y hacer un paralelo entre estas.
2. Hacer de forma gráfica dos ejemplos de cada estructura con sus respectivos enunciados documentarlo.
3. Para las estructuras selectivas en C++ crear la estructura en forma de diagrama de flujo y Pseudocódigo, implementando un ejercicio con su respectiva prueba de escritorio.
4. Consultar sobre los tipos de estructuras cíclicas y hacer un paralelo entre estas.
5. Hacer de forma gráfica dos ejemplos de cada estructura con sus respectivos enunciados documentarlo.
6. Para las estructuras cíclicas en C++ crear la estructura en forma de diagrama de flujo y Pseudocódigo, implementando un ejercicio con su respectiva prueba de escritorio.
7. Plantear un ejemplo de vida diaria con las estructuras selectivas y las estructuras cíclicas explicando cada uno.



<http://ual.dyndns.org/biblioteca/Programacion Estructurada I/Pdf/Unidad 04.pdf>

<https://enriquebarrueto0.tripod.com/algoritmos/sesion06algoritmos.htm>

<http://www.aquihayapuntes.com/programacion-pic-en-c.html?start=11>

http://www.tel.uva.es/personales/josdie/fprog/Material/MSW_FP05_Tema06_SentenciasControlv1.pdf

<http://artemisa.unicauca.edu.co/~nediaz/LabII/practica07.htm>

DOCENTE: CESAR CASTELLANOS	ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA	GRADO - CURSO: 11
CÓDIGO: I -	TEMA: TRABAJO DE LOS DIAS 15 AL 19 DE FEBRERO	