

Reglas del curso Programación Estructurada

Profesora: Lourdes Sánchez Guerrero

Cubículo: H-262 bis

Correo del curso para dudas y envío de tareas: cursos.uam2020@gmail.com

Objetivos del Curso.- Aplicar, desarrollar y construir algoritmos elementales (en pseudocódigo). Implantar algoritmos elementales en el lenguaje de programación C; aplicar los conceptos de desarrollo de algoritmos a la solución de problemas en ingeniería en el lenguaje seleccionado. Identificar los conceptos fundamentales de software y hardware y conocer la importancia y el impacto de las computadoras en la vida actual y profesional de los ingenieros.

Técnicas de Aprendizaje empleadas en el Curso:

- Aprendizaje Basado en Problemas.
- Investigación de Campo.
- Lectura y Comprensión de Textos.

Reglas del Curso:

- Las **tareas son obligatorias** y se deberán entregar en la fecha solicitada.
- El lenguaje para este curso es: **lenguaje C**
- El sistema operativo de este curso es: **UNIX**
- La computadora con la cual se va trabajar es: **ce.azc.uam.mx**
- **Exámenes copiados valen cero puntos (tanto el original como la copia).**
- **No se aplicarán exámenes fuera de fechas.**
- **Se aplicarán en promedio 7 exámenes en el curso.**
- Los programas deberán presentarse en la fecha solicitada.
- **Los programas copiados valen cero puntos (tanto el original como la copia). No se aceptan tareas y programas atrasados.**
- El programa final se entregará en forma individual: en la fecha que se indique, el programa deberá estar funcionando en lenguaje C, bajo el sistema operativo UNIX. Se deberá entregar en disco (CD) e impreso con la descripción del programa, el pseudocódigo y el código en lenguaje C. Este programa final es requisito para acreditar el curso.
- El programa final solo será evaluado si cumple con los requisitos anteriores y además se apegue con los temas del programa de la u.e.a. **Programas finales copiados valen cero puntos (tanto el original como la copia).**

Forma de calificación:

60 % Exámenes (todos ellos aprobados)

30% Tareas

10% Programa Final

Temario:

1. Algoritmos y programas.
2. Diseño de programas estructurados.
3. Ambiente de desarrollo Unix.
4. Programación modular.
5. Elementos básicos de un programa en lenguaje C.
6. Estructuras de decisión.
7. Estructuras de repetición.
8. Arreglos y estructuras.
9. Cadenas de caracteres.
10. Archivos.

Bibliografía:

- Guillermo Levine. *“Introducción a la Computación y la Programación Estructurada”*. Edit. Mc Graw Hill, 1986.
- Luis Joyanes. *“Fundamentos de Programación”*. Editorial: Mc Graw Hill, 1990.
- Mark Allen Weiss. *“Estructura de Datos y Algoritmos”*. Edit. Addison-Wesley, 1995.
- G. Robbins. *“Unix Programación Práctica”*. Edit. Prentice Hall, 1997.
- Denis Richie. *“Lenguaje C”*. Edit Prentice Hall, 1992.
- Yedidyan Langsam. *“Estructura de Datos con C y C++”*. Segunda Edición. Edit. Prentice Hall, 1997