

04

CONSTRUIR CON LA PROGRAMACIÓN

Profesor coordinador: Francisco Campos Solero

Jaime de la Paz Morgado, Álvaro de la Morena Fernández,

Ernesto Andrés Nieto, Alfonso del Árbol Muñoz

Colegio Maravillas.

C/ Profesor Santiago Rey s/n, C. P. 29630, Benalmádena (Málaga).

<http://www.colegiomaravillas.com>

jaimemorgado92@hotmail.com

El comienzo de este proyecto viene dado por otro anterior que dos de nosotros presentamos en el IV Encuentro en Cádiz el pasado año 2009. Está enfocado en la programación, aunque el proyecto requiere, además de ciertos conocimientos básicos para trabajar, una gran capacidad para dividir y distribuir el trabajo a realizar, que es la clave que nos lleva a poder diseñar los diferentes algoritmos que hemos propuesto. Esto nos obliga a buscar un esquema que debemos seguir en todo momento. El primer paso es localizar un problema. Después, tratar de descifrarlo, analizándolo desde un punto de vista matemático y descomponiéndolo en partes sencillas y, tras eso, pasarlo a un falso código (pseudocódigo), que será la base utilizada para programar definitivamente la aplicación, posteriormente. Hecho esto, y teniendo el motor del programa, se pasa a la fase de depuración de éste, en el que se intenta reducir el programa ahora ya desde un punto de vista informático, tratando de simplificarlo para que consuma los menos recursos posibles. El lenguaje que emplearemos finalmente será el Visual C#, aunque antes ya hemos pasado por BASIC y Visual Basic. Esta vez construiremos un programa multifunción, que será la unión de todos aquellos problemas que nos hemos planteado, como el conversor número romano-número entero, y el programa que realizamos el año pasado, “masticando números”, remasterizado usando el lenguaje C#. Cada programa dispondrá de una explicación de cómo se ha realizado, en el que podrá observarse el análisis realizado. En definitiva, nuestro objetivo es, valiéndonos de Visual C#, e igual que ocurrió el año pasado, demostrar que, con una buena coordinación y trabajo en equipo es posible lograr grandes cosas en el mundo de la programación, sin ser necesarios demasiados conocimientos.

Palabras clave: coordinación, programación, pseudocódigo, depuración, análisis.