

# Programación 3

Alejandro Mujica  
Jesús Pérez

Semestre A2017



# Contenido

- Análisis de Algoritmos
- Secuencias
- Árboles
- Tablas Hash

# Dinámica

- Curso compartido
  - ▶ Flexibilidad
  - ▶ Trabajo colaborativo entre ambas secciones

# Plan de evaluación

- Tres exámenes parciales (30 %)
  - ▶ Un examen diferido al final del semestre con constancia de CAMIULA.
- Cuatro Asignaciones de programación (30 %)
- Entrenamientos (10 %)
- Producto final (30 %)
- Nota apreciativa (10 %)

# Políticas de evaluación

- Exámenes
  - ▶ Estrictamente individual
  - ▶ Prohibido cualquier dispositivo electrónico
  - ▶ ¿Permitimos material impreso?
  - ▶ Cualquier violación de las reglas, pierde el examen.
- Asignaciones de programación
  - ▶ Estrictamente individual
  - ▶ Corrección parcialmente automática
  - ▶ Penalización por plagios (0 en la definitiva)<sup>1</sup>
- Producto
  - ▶ Equipos de trabajo de cuatro miembros como máximo
  - ▶ Cuatro entregas de avances evaluadas
  - ▶ Presentación final ante un jurado
- Apreciativa
  - ▶ Participación en clases y en el foro

---

<sup>1</sup>Artículo 42 del reglamento que regula la evaluación de los aprendizajes en las carreras de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Los Andes



# Recursos

- Bibliografía recomendada
  - ▶ Tejiendo Algoritmos de Leandro León
  - ▶ The C++ Programming Language de Bjarne Stroustrup
  - ▶ Effective C++ de Scott Meyers
- Piazza (<https://piazza.com/>)
- Facebook ()
- webdelprofesor  
(<http://www.webdelprofesor.ula.ve/ingenieria/jesuspangulo>)
- $\aleph_\omega$  (Aleph- $\omega$ )  
(<http://webdelprofesor.ula.ve/ingenieria/alejandromujica/alephw/>)

# Motivación

- Semillero de desarrollo de videojuegos
- Maratones de programación
- Estimulación mental
- Diversión
- Reputación

## Linus Torvalds

“Bad programmers worry about the code. Good programmers worry about data structures and their relationships”.