

TEMA VI ORDINOGRAMAS

Los ordinogramas representan gráficamente la secuencia lógica de las operaciones en la resolución de un problema por medio de un programa de ordenador. A partir de este se realiza la codificación en el lenguaje de programación.






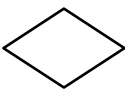


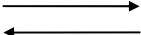
Son totalmente independientes del lenguaje de programación utilizado y deben de reflejar:

- El inicio del programa.
- Las operaciones.
- La secuencia de ejecución.
- El final de programa.

Reglas a seguir en la realización de un ordinograma :

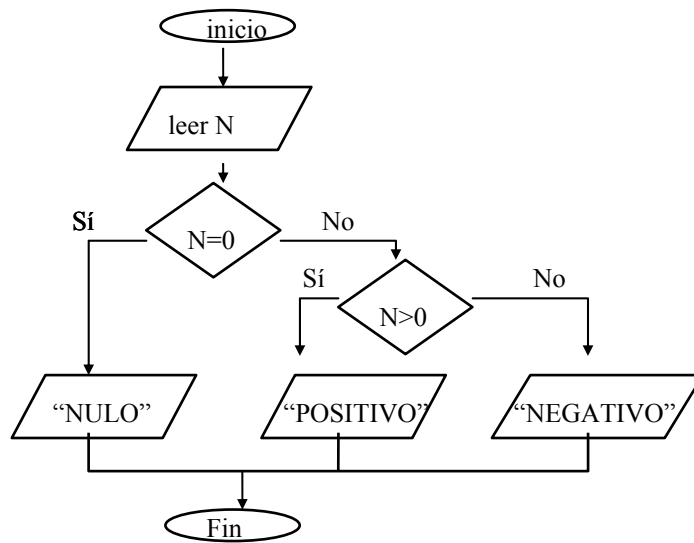
1. Inicio en la parte superior del ordinograma.
2. El flujo de las operaciones será siempre que sea posible de arriba a abajo y de izquierda a derecha.
3. Se evitaran los cruces de líneas de flujo utilizando conectores.
4. El uso de comentarios será restringido.

SÍMBOLOS UTILIZADOS :

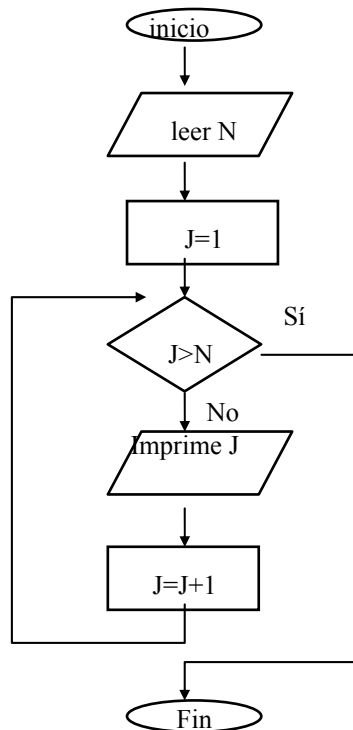
	TERMINAL (INICIO Y FIN)
	OPERACIÓN EN GENERAL
	OPERACIÓN DE ENTRADA/SALIDA
	SUBPROGRAMA
	COMENTARIOS
	DECISIÓN
	CONECTOR EN MISMA PÁGINA
	CONECTOR DE DISTINTA PÁGINA
	LÍNEAS DE FLUJO

EJEMPLOS:

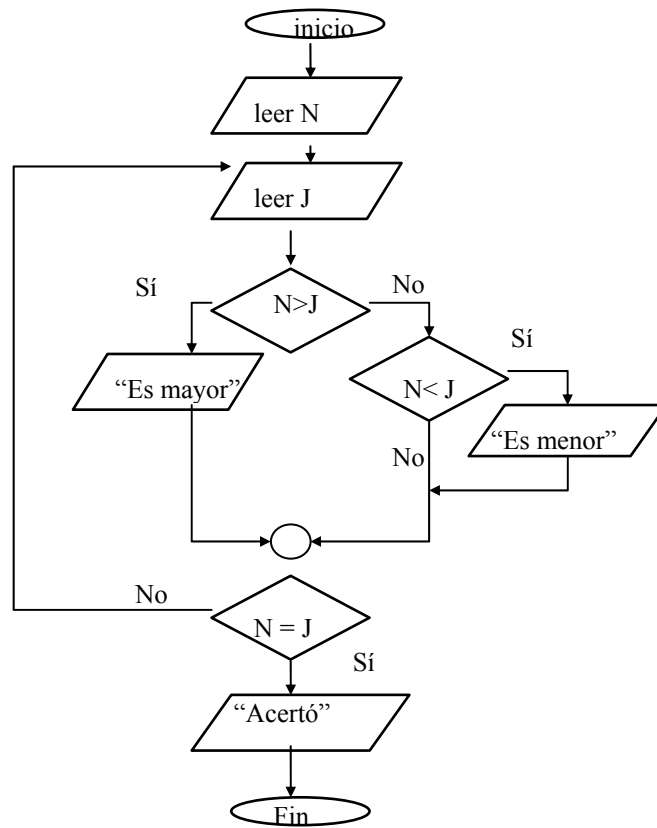
Comprobar si un número es positivo, negativo o nulo



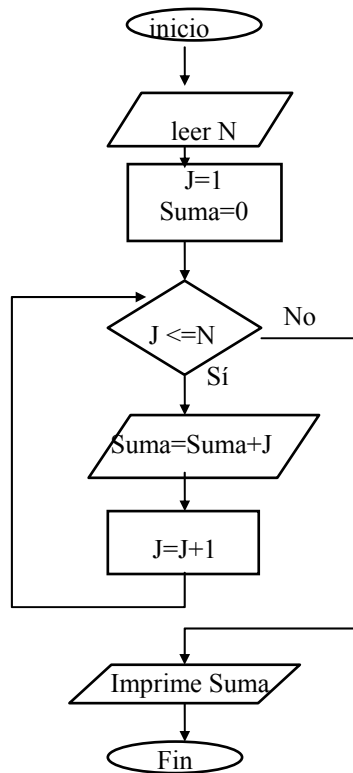
Contar desde 1 hasta N



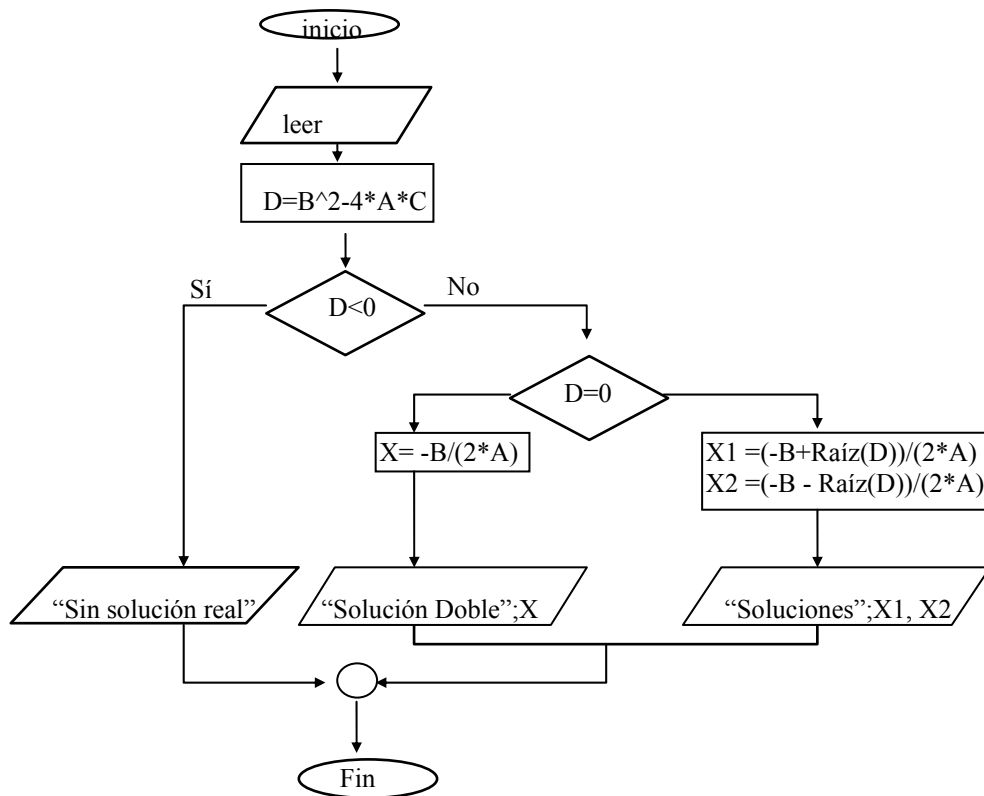
Adivina un número.



Sumar los N primeros números naturales



Resolución de una ecuación de segundo grado $Ax^2 + Bx + C = 0$



Calcular el volumen y superficie de un cilindro.

