



aprenderaprogramar.com

Conocer y plantear un problema de programación: los resultados a obtener (CU00121A)

Sección: Cursos

Categoría: Curso Bases de la programación Nivel I

Fecha revisión: 2024

Autor: Mario R. Rancel

Resumen: Entrega nº 20 del Curso Bases de la programación Nivel I

24

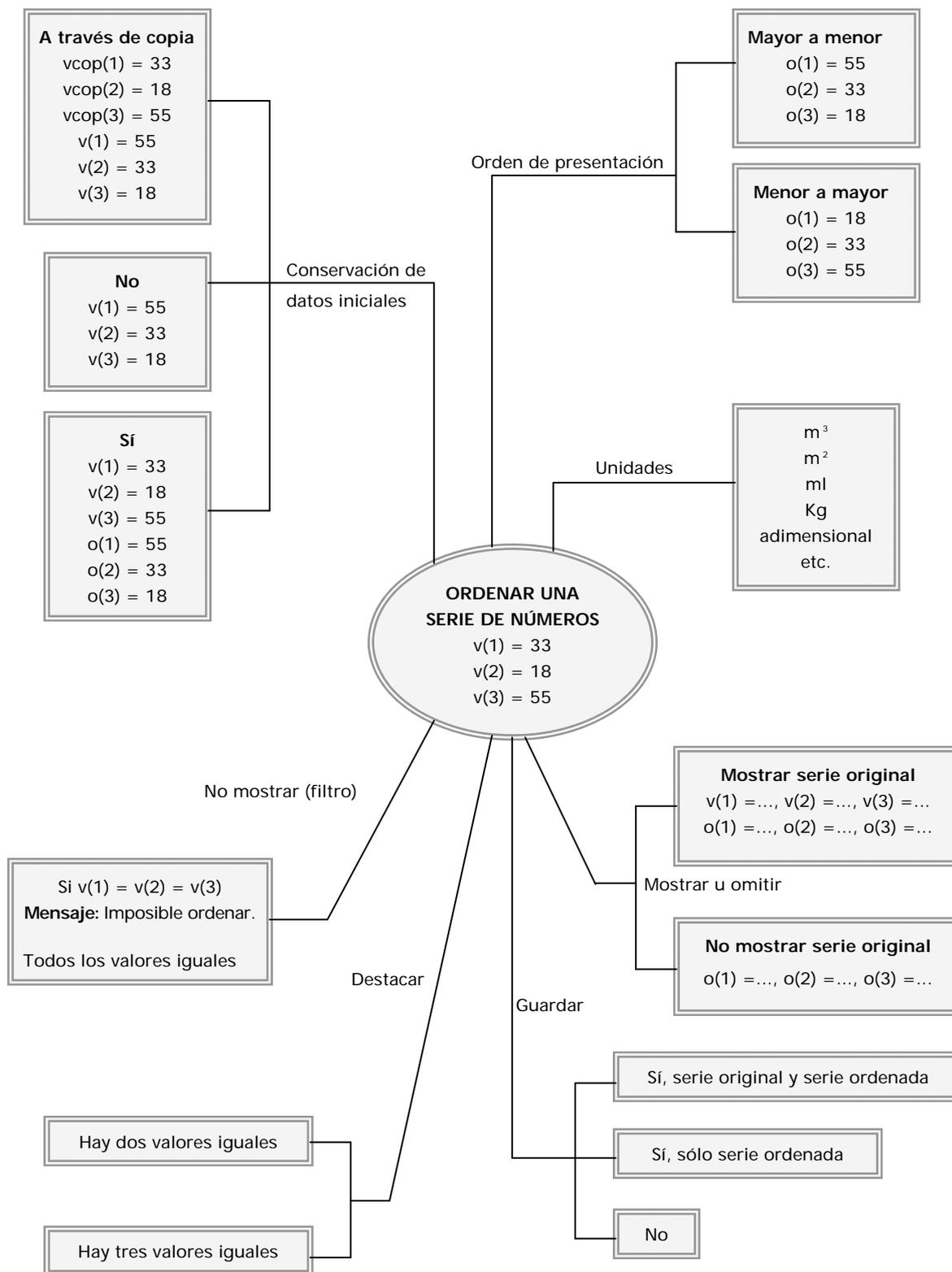
CONOCER Y PLANTEAR UN PROBLEMA: RESULTADOS A OBTENER

Como último punto relacionado con el conocimiento del problema a resolver tendríamos el correspondiente a qué resultados se quieren obtener. Una vez más incidimos en la necesidad de tener las cosas claras antes de programar. En concreto podemos pensar en:



- Conservar o no los datos iniciales del problema.
- En qué unidades expresamos los resultados.
- En qué orden mostramos los resultados.
- Resultados a mostrar y resultados a omitir (por ejemplo resultados intermedios).
- Resultados que se guardan y que no se guardan.
- Resultados a destacar en caso de que resulten valores extraños, especiales, sorprendentes, etc.
- Resultados a mostrar por no superar un filtro (por ejemplo sólo se aceptan valores enteros positivos).

La forma de presentar los resultados puede condicionar la estructura misma del programa, de ahí la necesidad de tener claro qué se quiere hacer. El esquema representado muestra, a modo de ejemplo, algunas reflexiones que se podrían hacer en torno a los resultados de un programa para “ordenar una serie de números”.



Reflexiones sobre los resultados de un programa para ordenar una serie de números

Próxima entrega: CU00122A

Acceso al curso completo en [aprenderaprogramar.com](http://www.aprenderaprogramar.com) --> Cursos, o en la dirección siguiente:
http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=28&Itemid=59