9-10

GUÍA DE ESTUDIO DE LDI



PROGRAMACION III

CÓDIGO 01532044

UNED

9-10

PROGRAMACION III

CÓDIGO 01532044

ÍNDICE

OBJETIVOS
CONTENIDOS
EQUIPO DOCENTE
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

OBJETIVOS

En la asignatura de Programación II se introdujeron las técnicas de verificación y derivación formal aplicadas sobre algoritmos recursivos e iterativos, así como los conceptos básicos para analizar su coste. Los algoritmos estudiados en esta asignatura sólo daban solución a un problema concreto.
En la asignatura de Programación III se abarca el estudio de los *esquemas algorítmicos*, es decir, el diseño de algoritmos capaces de solucionar no un problema, sino una familia de éstos. Para resolver un problema utilizando esquemas algorítmicos será necesario:
–Decidir a qué familia de problemas pertenece y qué estructuras de datos son necesarias para representarlo. –Instanciar el esquema algorítmico con las condiciones del problema concreto. –Calcular el coste del algoritmo resultante (efectuando las verificaciones propias del esquema algorítmico utilizado).
En la asignatura se pretende que el alumno sepa resolver el problema planteado con alguno de los tres esquemas algorítmicos que abarca el temario: *divide y vencerás, voraces y exploración de grafos,* y analizar la eficiencia de la solución implementada.

CONTENIDOS

PRÁCTICAS

Las prácticas son de carácter obligatorio y deben realizarse en el Centro Asociado correspondiente y entregarse al Tutor. La realización y superación de la práctica es requisito imprescindible para aprobar la asignatura.
Consideraciones para los alumnos.
•Habrá unas sesiones específicas de tutorización de la práctica en el Centro Asociado, que son de asistencia obligatoria. El alumno
debe ponerse en contacto con su Centro Asociado a principio de curso para informarse del calendario de prácticas.
•Después de las sesiones de prácticas, los alumnos dispondrán de un período de tiempo, establecido por el tutor, para completar la realización y documentación de la práctica y remitirla a su tutor. La práctica debe entregarse al tutor que ha monitorizado las sesiones de prácticas, que no tienen porqué coincidir con el tutor virtual en CiberUNED.
•Aquellos alumnos que no hayan presentado y aprobado la práctica en el plazo establecido por su tutor no podrán aprobar la asignatura.
•La nota de prácticas no se guarda de un año lectivo para otro.
•El enunciado de prácticas y toda la documentación relacionada estará disponible en lel entorno virtual de la asignatura y en los Centros Asociados con docencia en informática.
•Los alumnos que se examinen en diciembre deberán tener aprobada la práctica del curso inmediatamente anterior o bien realizar la correspondiente al curso actual y entregarla al Tutor antes de la fecha del examen.

•La práctica se implementará en Java.
•Consideraciones para los profesores tutores.
•Los profesores tutores recibirán del equipo docente, a comienzo del curso, las instrucciones para realizar las sesiones presenciales y evaluar los trabajos de los alumnos. Esas instrucciones se remitirán a través del entorno virtual de la asignatura. Los tutores que, por cualquier causa, no recibieran ese material, deben contactar con el equipo docente cuanto antes.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.