

<p>ASIGNATURA: FÍSICA COMPUTACIONAL I</p>	<p>CODIGO: 2006089</p>
<p style="text-align: center;">ESTRUCTURACION EN UNIDADES DIDACTICAS</p> <p style="text-align: center;">UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A LA COMPUTADORA</p> <p>Contenido mínimo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1. ¿Qué es Un Computadora? 1.2. Arquitectura de Una Computadora. 1.3. El Hardware. 1.4. El Software. <p style="text-align: center;">UNIDAD 2: INTRODUCCIÓN AL SISTEMA OPERATIVO LINUX</p> <p>Contenido mínimo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Introducción. 2.2 LINUX. 2.3 Características del Sistema Operativo LINUX. 2.4 Distribuciones de LINUX. 2.5 Comando Linux Básicos. <p style="text-align: center;">UNIDAD 3: FUNDAMENTOS DE LA FÍSICA COMPUTACIONAL</p> <p>Contenido mínimo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Conceptos Básicos. 3.2. Técnica Para la Solución de Problemas a través de una Computadora. 3.3. Definir el Problema. 3.4. Investigar una posible solución. 3.5. Diseñar un algoritmo. 3.6. Escribir el algoritmo en un lenguaje de programación. 3.7. Verificar la solución. 3.8. Problemas físicos de aplicación. <p style="text-align: center;">UNIDAD 4: PSEUDOCÓDIGO</p> <p>Contenido mínimo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1. Conceptos Básicos. 4.2. Estructura básica de un pseudocódigo. 4.3. Instrucciones Básicas Para Escribir un Pseudocódigo. 4.4. Problemas de aplicación. <p style="text-align: center;">UNIDAD 5: PRINCIPIOS DEL LENGUAJE C PARA LINUX</p> <p>Contenido mínimo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Breve Historia del Lenguaje C. 5.2 Características del Lenguaje C. 5.3 Creación, Compilación y Ejecución de Un Programa C. 5.4 Estructura de un programa en C. 5.5 Tipos de Datos. 5.6 Declaración de Variables. 5.7 Declaración de Variables Globales y Locales. 5.8 Redefinición de Tipos de Variables. 5.9 Escritura de Variables. 5.10 Lectura de Variables. <p style="text-align: center;">UNIDAD 6: ESTRUCTURAS CONDICIONALES E ITERATIVAS</p> <p>Contenido mínimo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.1. Estructura IF – Else. 6.2. Operador Condicional ?. 6.3. Estructura switch. 	

- 6.4. Estructura While.
- 6.5. Estructura Do While.
- 6.6. Estructura For.
- 6.7. Problemas físicos de aplicación.

UNIDAD 7: FUNCIONES EN EL LENGUAJE C

Contenido mínimo:

- 7.1 Definición de Funciones.
- 7.2 Llamada de Funciones.
- 7.3 Variables Locales y Globales.
- 7.4 Devolución de Resultados.
- 7.5 Paso de Parámetros.
- 7.6 Problemas Físicos de aplicación.

UNIDAD 8: TIPOS DE DATOS ESTRUCTURADOS - ARREGLOS

Contenido mínimo:

- 8.1 Vectores.
- 8.2 Matrices.
- 8.3 Arreglos Multidimensionales.
- 8.4 Cadena de Caracteres.
- 8.5 Problemas Físicos de aplicación.

UNIDAD 9: MANEJO DE ARCHIVOS

Contenido mínimo:

- 9.1 Lectura y escrituras de Archivos.
- 9.2 sprintf y sscanf
- 9.3 Uso de gráficos en Gnuplot.
- 9.4 Problemas Físicos de aplicación.