


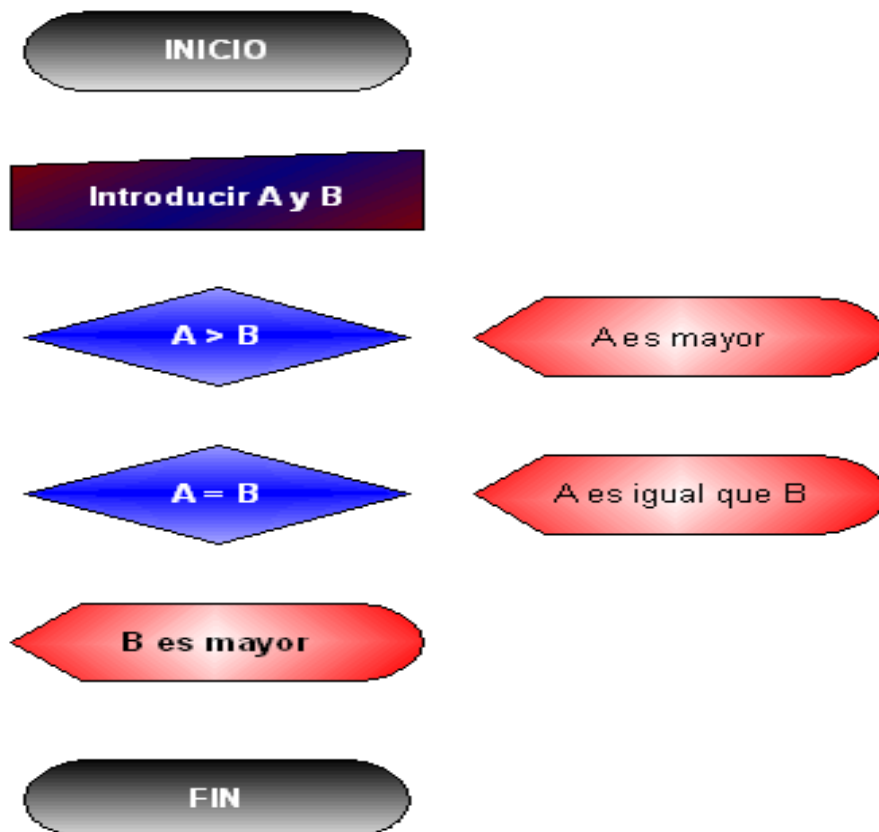
## Teoría: Creación de un Flujograma

El **diagrama de flujo** es la representación gráfica de un algoritmo o un proceso general. Se utiliza en disciplinas como la *programación*, la *economía*, los *procesos industriales* y la *psicología cognitiva*.

Estos diagramas utilizan símbolos (de formas diferentes) con significados bien definidos que representan los pasos del algoritmo, y representan el flujo de ejecución mediante flechas que conectan los puntos de inicio y de fin de proceso. Veamos un ejemplo:

**Enunciado:** *Dados dos números introducidos por teclado, el sistema deberá mostrar por pantalla cual es el mayor y el menor.*

Vamos a crear los siguientes elementos desde el icono  llamado **Diagrama de flujo** situado en la barra de dibujo:

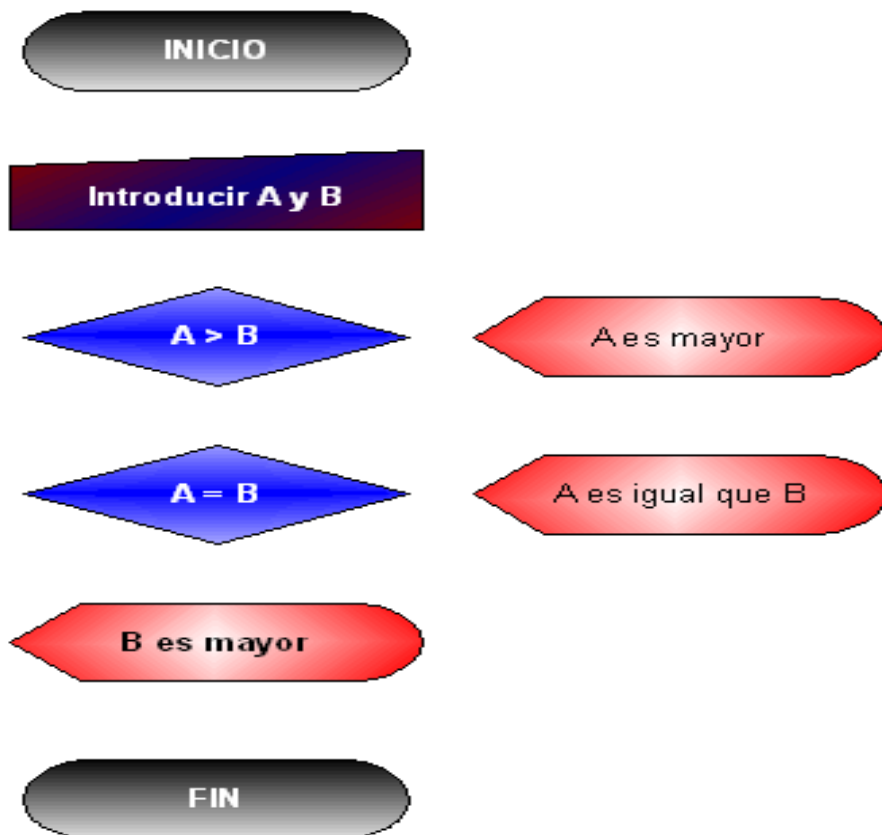


Los pasos necesarios son los siguientes:

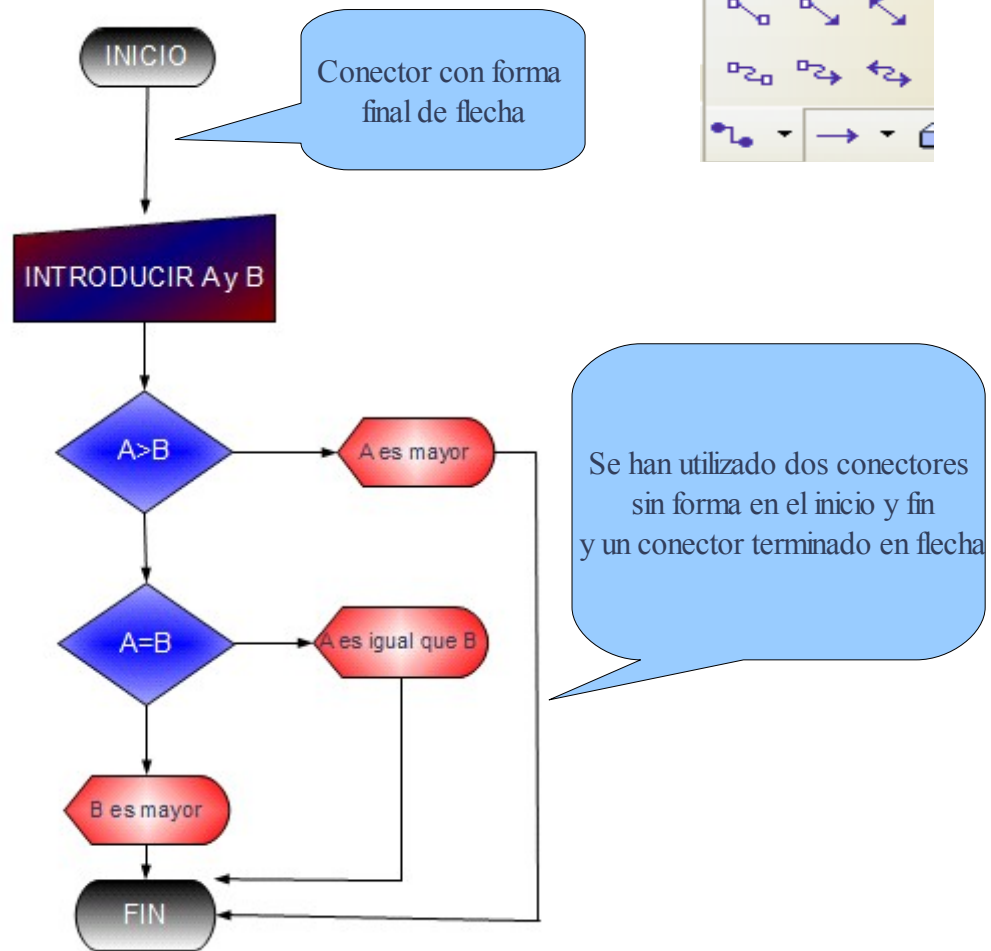
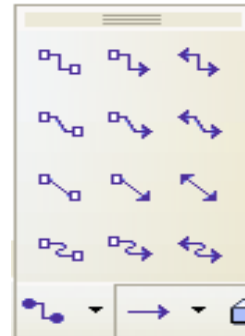
1. Para el *Inicio y Fin* se debe escoger la forma *Carácter de parada* con un *Gradiente 1* como relleno (**botón derecho -> área -> gradiente**).
2. Para el cuadro de *entrada de los valores A y B* selecciona la forma *Entrada manual* y el *Gradiente 2*.
3. Para las decisiones en función de las **comparaciones de los valores** de A y B selecciona la forma *decisión* y el relleno de **gradiente Elipsoide azul gris/azul claro**.
4. Para las **salidas** por pantalla de los resultados, escogemos la forma *visualización* con el relleno de gradiente *Rectangular rojo/blanco*.

**Nota:** Para escribir dentro de cada elemento del organigrama has de hacer un doble clic con el ratón (botón izquierdo). Los más osados lo habrán averiguado sin ninguna dificultad.

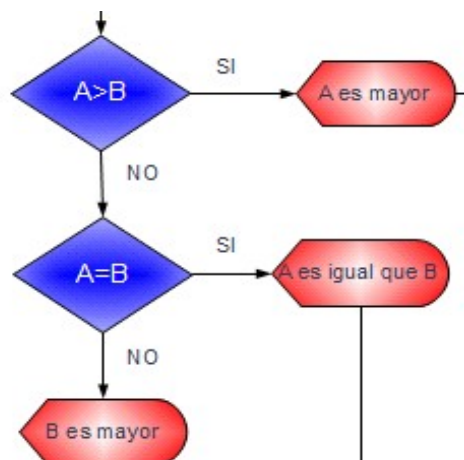
Ahora debemos colocar los diferentes elementos en orden



A continuación hemos de unir los diferentes elementos mediante los conectores, fijate en su forma (como comienzan y terminan)



Pon ahora los cuadros de texto necesarios para obtener el siguiente diagrama:

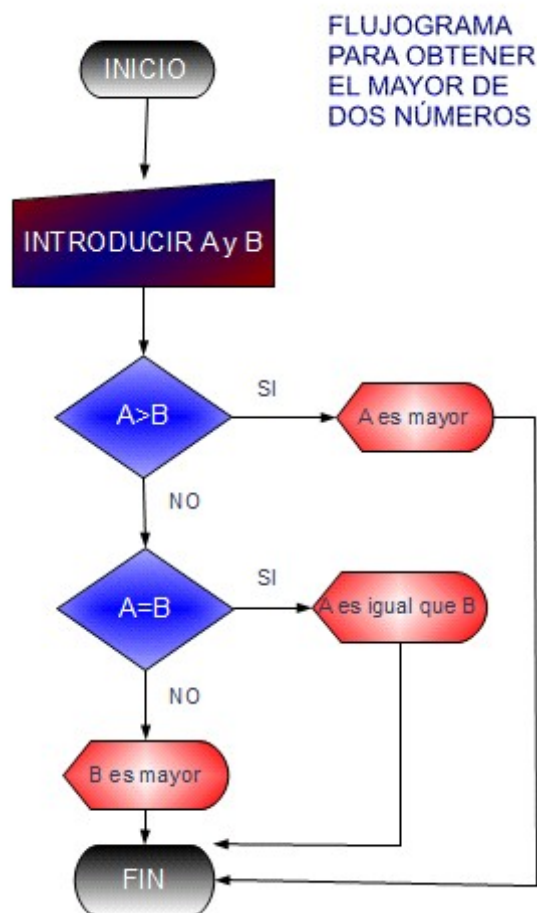


Pon el título del flujograma con un cuadro de texto con tamaño de fuente de 22.

Selecciona el cuadro de texto y haz clic en **modificar -> convertir -> en contorno**. ¿Que has conseguido con esto?. Has convertido **un texto en un objeto**, por tanto ahora lo puedes modificar como tal.

Seleccionalo y haz clic en **Area->Mapa de Bits** y elige **grano grueso**.

Habrás obtenido:



**Agrupar** todos los elementos del dibujo.

**Guardar el dibujo** en tu carpeta **Draw** con el nombre **Teoria 4**.