

**El diagrama de actividades(Flujograma):** Define el orden de trabajo presentado paso a paso de las operaciones que componen a un sistema. Éste procura indicar los pasos que se utilizan entre diferentes elementos.

Los diagramas usan símbolos con significados particulares que representan una función por cada uno de ellos.

El orden de ejecución se produce a través de flechas que unen cada uno de los símbolos Es recomendado que el orden de los símbolos sea de arriba hacia abajo o de derecha a izquierda, para facilitar la lectura del diagrama de actividades.

1. Los pasos ordenados para ejecutar una actividad
2. Los símbolos que conforman los diagramas de flujo o flujogramas.







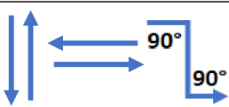


Los diagramas usan símbolos con significados particulares que representan una función por cada uno de ellos.

Es recomendado que el orden de los símbolos se ubique de arriba hacia abajo o de izquierda a derecha, para facilitar su lectura.

## PARTES DE UN FLUJOGRAMA O DIAGRAMA DE FLUJO

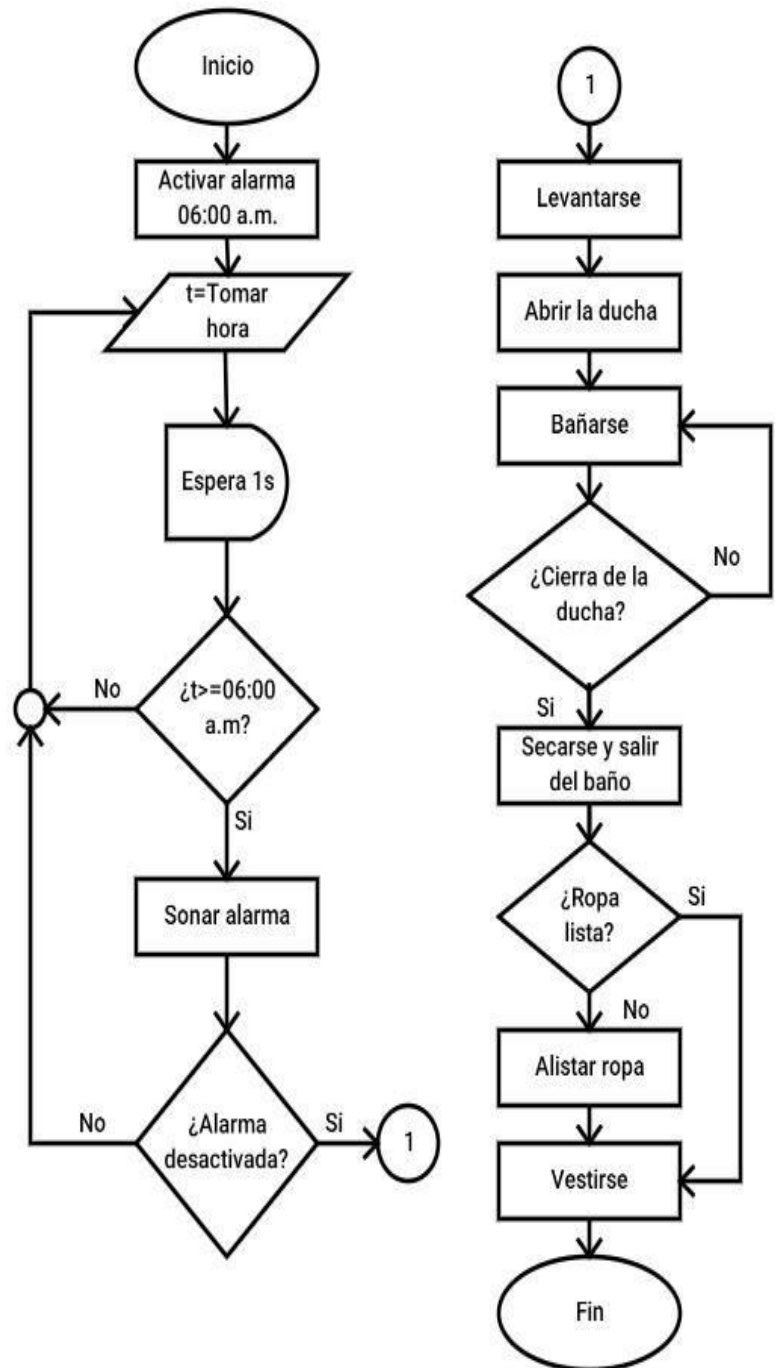
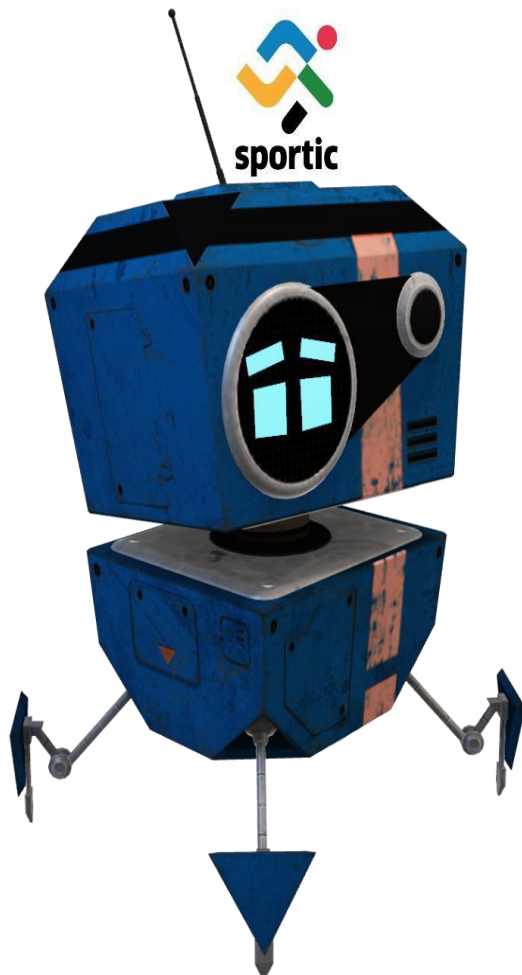


El orden de ejecución se produce a través de flechas que unen cada uno de los símbolos.

Símbolo	Descripción
	<b>Elipse u Óvalo</b> Es el símbolo utilizado para iniciar y finalizar un diagrama de actividades.
	<b>Rectángulo</b> Símbolo utilizado para identificar una actividad, en este se expresan la función de una o más actividades. Suele usarse un verbo de acción que describe la tarea o actividad.
	<b>Rombo</b> Usado cuando se puede presentar más de una opción y de la decisión seleccionada depende el nuevo curso del diagrama de flujo. Se usa dentro de él siempre una pregunta o cuestionamiento.
	<b>Conectores</b> En ocasiones se debe pasar de una página a otra o repetir un proceso del flujograma, en estos casos se emplean los conectores. Cada conector se numera y tiene un par idéntico en otra página o proceso del diagrama de flujo. El primero es conector en la misma página y el otro es un conector a otra página.
	<b>Flechas</b> Son las encargadas de unir cada símbolo entre sí. Las flechas podrán cambiar de sentido en ángulos de $\pm 90^\circ$ para llegar de un símbolo a otro.
	<b>Entrada/Salida</b> Es muy común que un flujograma dependa de datos de entrada para poder tomar uno u otro camino. Igual sucede que se necesite sacar un dato del flujograma, en estos casos se usa el símbolo del paralelogramo.
	<b>Retraso</b> Se interfiere en el camino de las flechas para retrasar el paso al siguiente símbolo. Dentro de él se debe indicar el tiempo de espera y la causa, si hay alguna.



El siguiente ejemplo representa un flujograma funcional para una actividad cotidiana como **“alistarse para ir al colegio”**: En este caso, se presentan más de diez (10) subactividades que se realizan desde el momento de despertarse hasta vestirse; tú también puedes sentirte en libertad de usar más símbolos en tu diagrama de flujo.



#### Actividades

- Redefinir los pasos de la actividad que escogiste
- Ubicar cada paso en un símbolo del flujograma.
- Usar al menos 4 símbolos diferentes del diagrama de flujo.
- Mantener el foco en el orden lógico de los pasos.