

# La Vida de un Estudiante Programador:

Forma de realizar una práctica:

1. Leer el enunciado.
  2. Volver a leer el enunciado.
  3. Asegurarte que el paso 2 lo has realizado (has leído hasta las comas y puntos).
  4. Si el profesor te hace algún comentario **atenderle** y **entenderle** (a veces dice cosas interesantes). Lo segundo es un poco más difícil, pero se me ocurren un par de medios para conseguirlo:
    - i. Interactuar con él. El método de preguntas y respuestas suele ser bueno y efectivo.
    - ii. Pedir al compañero que te traduzca lo que ha dicho el profesor en ese lenguaje *klíngon* que él usa.
- Respecto a este punto el profesor sabe, pero **NO** asume, que siempre hay alumnos que no se enteran de lo que ha dicho, y los hay que ni se enteran de que ha dicho algo. Pero el profesor sabe y **asume** que siempre hay alguien que se entera de lo que ha dicho, por tanto no le valen excusas del tipo: “es que no me entere”. (Ten cuidado porque tu compañero puede tener menos idea que tú.)
5. Consultar dudas al profesor, mejor que a los compañeros, ya que los hay que no se enteraron de nada y su organización no tiene por que ser la tuya.
  6. Coger un papel y lápiz.
  7. Esbozar un esquema de la práctica (en castellano).
  8. Asegurarte que realizaste el paso 6. Se trata de realizar el **algoritmo**.
  9. Consultarle al profesor, dudas y ...
  10. Sentarte delante de un ordenador.
  11. Abrir la aplicación adecuada y tener a mano:
    - El enunciado.
    - El algoritmo.
    - Los apuntes de clase.
    - Quizás algún libro del lenguaje.
  12. Pasar el algoritmo al lenguaje escogido. (Es necesario conocer la sintaxis del lenguaje, vienen muy bien los apuntes de clase.)
  13. Teclar como locos.
  14. Compilar.
  15. Intentar entender el error de sintaxis y volver al paso 13 hasta que compile.
  16. Que compile **NO** significa que funcione.
  17. Probar a ver si funciona.
  18. Si no funciona revisar el algoritmo (Sí, ese que no te hiciste) y comprobar con lo implementado. Buscar el error y volver al paso 13.
  19. Volver a probar que funciona. Casos límites, raros, extremos...
  20. Mejorar el código (generalizar los métodos, eliminar chapuzas, en definitiva volver a 13).
  21. Presentarla al profesor, **atender** y **entender** sus comentarios, ya que tal vez te haga volver al fatídico paso 13.
  22. Sonreír, por fin has terminado!! Unas copas y a por la siguiente, desde el punto 1.

P.D. Recordar que el poder está en vuestras manos, que la fuerza se encuentra en vuestro interior, buscadla (**tened personalidad**). Vosotros estáis por encima de la máquina, así que vosotros mandáis a la máquina y ella os obedece. No puede suceder que la máquina os mande a vosotros, así que no valen excusas del tipo: “eso es lo que yo quería hacer pero el compilador me dijo... y por eso lo borré.”