

Metodología de Programación I

Tarea 02

Dr. Alejandro Guerra-Hernández
Departamento de Inteligencia Artificial
Universidad Veracruzana
Facultad de Física e Inteligencia Artificial
Sebastián Camacho No 5, Xalapa, Ver., México 91000
aguerra@uv.mx
www.uv.mx/aguerra

10 de octubre de 2011

1. Formen equipos de tres personas y elijan uno de los siguientes temas para una exposición de 45 minutos, más 15 de preguntas y respuestas.
 - a) Interfaces gráficas en Prolog con XPCE.
 - b) Interfaces con otros lenguajes de programación: Java, C, etc.
 - c) Interfaces con bases de datos: SQL
 - d) Procesamiento en paralelo y distribuido: Hilos y Sockets.
 - e) Herramientas para web semántico: RDF, OWL, etc.

Deberán entregarnos el material habitual de cada clase: notas, presentación y código comentado. Los asistentes calificarán su desempeño como:

- Excelente (70)
- Bueno (60)
- Regular (50)
- Malo (40)

justificando la nota otorgada. El promedio de las notas otorgadas da una parte de la calificación final. El profesor se reserva los 30 puntos restantes de la evaluación. Las exposiciones serán los días 2 y 4 de noviembre.