

# INTRODUCCIÓN A LOS ALGORITMOS

Generation

# MENTALIDADES

- ORIENTACIÓN A FUTURO
- RESPONSABILIDAD PERSONAL
- **MENTALIDAD DE CRECIMIENTO**
- PERSISTENCIA

# HABILIDADES

- TRABAJO EN EQUIPO
- **ORIENTACIÓN AL DETALLE**
- GESTIÓN DEL TIEMPO
- COMUNICACIÓN

# AGENDA

## **APERTURA**

**CONTENIDO:** INTRODUCCIÓN A LOS ALGORITMOS

**CONTENIDO:** ¿QUÉ ES JAVASCRIPT?

**CONTENIDO:** PRIMITIVOS

**CONTENIDO:** VARIABLES & COMENTARIOS

**CONTENIDO:** PALABRAS RESERVADAS EN JAVASCRIPT

**PRÁCTICA:** PRÁCTICA DE CODIFICACIÓN

**CIERRE**

# OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Explicar JavaScript
2. Explicar los algoritmos
3. Explicar la estructura de un algoritmo
4. Explicar los comentarios de código y cómo escribirlos en JavaScript
5. Describir palabras reservadas en JavaScript y dar ejemplos
6. Explicar los tipos primitivos y cuándo usar los diferentes tipos
7. Describir las variables clave y su uso
8. Escribir programas simples y correctos con JavaScript

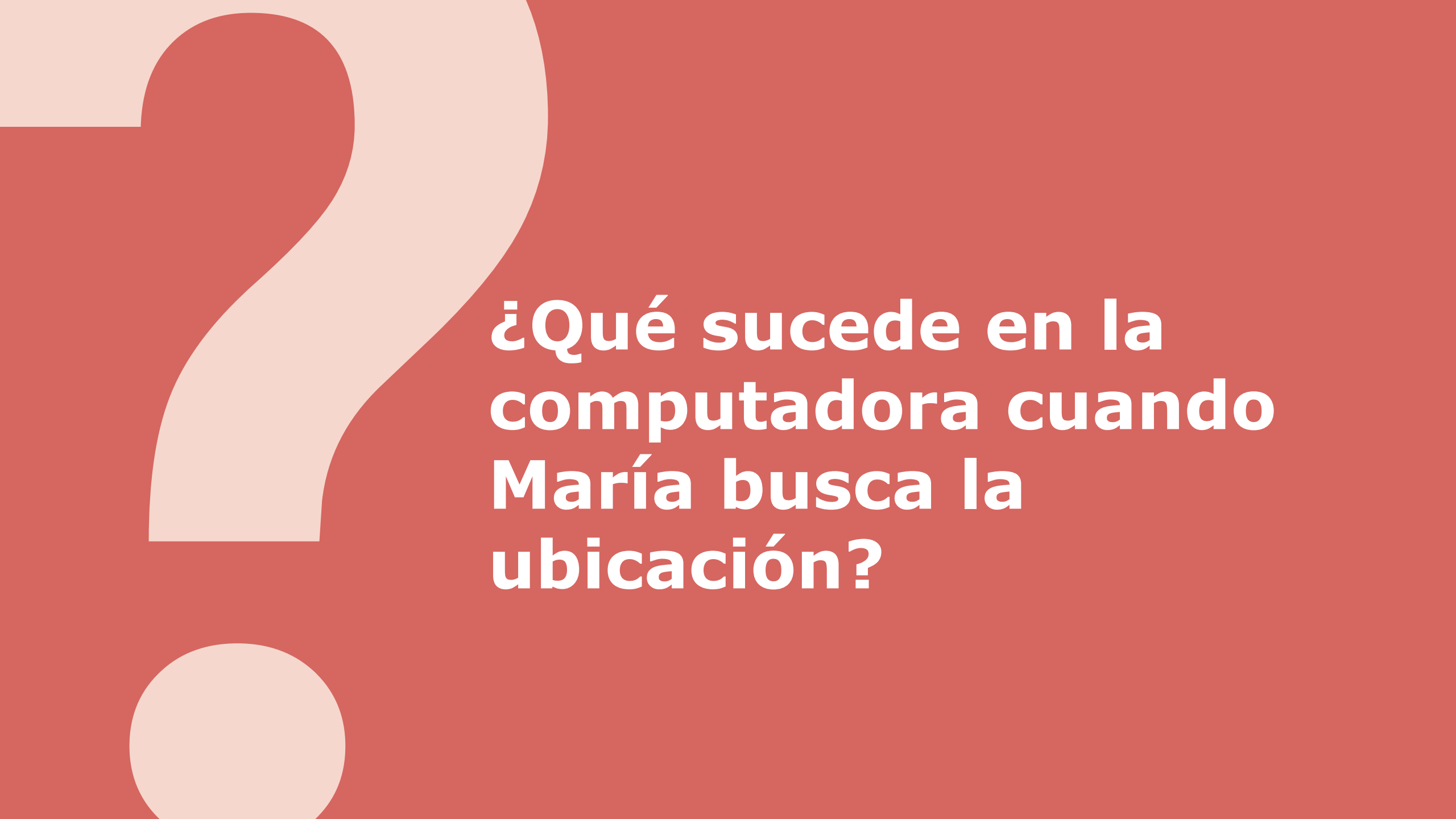


Generation

**APERTURA**

# ESTUDIO DE CASO

*María tiene una entrevista de trabajo para un rol de desarrollador de Java Junior y quiere buscar cómo llegar a la empresa. Ella va a Google Maps para buscar la ruta que la llevará de su casa a la empresa.*



**¿Qué sucede en la  
computadora cuando  
María busca la  
ubicación?**





Generation

**CIERRE**



# REVISIÓN DE PUNTOS CLAVE 1/4

- **JavaScript** es un lenguaje de programación, utilizado principalmente en la Web. JavaScript puede calcular, manipular y validar datos.
- Un **algoritmo** es un procedimiento o fórmula para resolver un problema.
- Las **variables** son almacenes de datos que utilizamos para **almacenar**, **recuperar** y **modificar** datos en nuestras aplicaciones.



# REVISIÓN DE PUNTOS

## CLAVE 2/4

- Las variables (los almacenes de datos) necesitan las **etiquetas** o **nombres de variables** adecuados para el tipo de datos almacenados en ellos.
- Las **convenciones de nomenclatura** son directrices que los ingenieros pueden seguir para que su código sea legible. No rompen el código si no se siguen, pero sin ellas es difícil para otros ingenieros leer y entender la intención del código.



# REVISIÓN DE PUNTOS CLAVE 3/4

- Los **comentarios** dan contexto al código y facilitan que las personas entiendan el código.
- Los **identificadores o nombres de variables** deben ser **únicos y descriptivos** para ayudar con la legibilidad.
- Las **palabras reservadas** son palabras que no se pueden utilizar como identificadores (nombres de variables, nombres de función y etiquetas de bucle) en el programa.



# REVISIÓN DE PUNTOS CLAVE 4/4

- Hay 6 tipos de **primitivos**:
  - Boolean — verdadero o falso
  - Null — sin valor
  - No Definido — una variable declarada pero que no se le ha dado un valor
  - Número — enteros, flotantes, etc.
  - String — una matriz de caracteres, es decir, palabras
  - Símbolo — un valor único que no es igual a ningún otro valor

# PREGUNTAS DE REPASO

- ¿Por qué se ha vuelto popular el lenguaje de programación JavaScript y por qué sigue siendo tan relevante?
- ¿Qué situaciones similares a los ejemplos del mini ejercicio de apertura creen que enfrentarán en el trabajo? ¿Por qué?

# CONEXIÓN CON HABILIDADES Y MENTALIDADES

*Estela es una desarrolladora de java junior que está escribiendo un programa para calcular los impuestos. Cuando intenta ejecutar su programa, recibe un error de sintaxis. Pasa varias horas tratando de depurar su problema y se da cuenta de que usó una palabra clave reservada en el lugar equivocado y no se dio cuenta porque sus nombres de variables eran demasiado similares.*

- **¿Por qué se necesita la orientación al detalle para resolver este problema?**
- **¿Cómo puede una mentalidad de crecimiento ayudarla aquí?**





**GRACIAS**

*Generation*