Introducción a la programación de computadoras

**UNIDAD I**

**Resumen:**

La Primer Unidad del curso de introducción a la programación de computadoras nos enseña principalmente a Utilizar el **Sistema binario;** que es básicamente un sistema numérico que utilizan las computadoras entender las instrucciones que les quedamos dar y así ejecutarlas.

Luego nos centramos en **la Lógica.** La lógica es un sistema de lineamientos ya sean verdaderos o falsos los cuales utilizamos para saber si un argumento es válido o no.

También en esta Unidad aprendemos sobre **los Algoritmos y la programación** que es pocas palabras el **Algoritmo** es una secuencia de pasos que seguimos para llegar a cierto objetivo, en este caso las instrucciones que podemos darme a un computador para que ejecute los procesos que indicamos. **La Programación** son códigos que creamos por medio de un lenguaje que nuestras computadoras puedan entender, y así poder desarrollar diferentes tipos de programas.

Finalmente estudiamos sobre **los editores de texto y entornos de desarrollo** en donde encontramos por decirlo de esta manera, las mejores opciones de editores de texto, un listado no limitante para empezar a programar.

**Análisis:**

Habiendo ya analizado lo anterior un **Ejemplo que podríamos utilizar en Programación** son los Algoritmos, todo lo visto anteriormente va de la mano, pero si hablamos de que queremos crear un nuevo programa, debemos saber que tipo de lenguaje utilizar, crear un algoritmo o una secuencia para que podamos ejecutar el programa, recodando que cada instrucción debe ser lógica para que el computador entienda lo que queremos desarrollar en el programa que estemos trabajando y así solucionar un problema.

Un claro **ejemplo en la vida real** sería cuando queremos tender una cama, lleva una secuencia de pasos lógicos, un algoritmo. En este caso nos tendríamos que despertar, Levantarnos de la cama, luego ir al baño, cepillarnos y estando más despiertos, regresar a nuestro cuarto, levantar las almohadas, sacudir nuestras sabanas, tender cada sabana estirándola conforme al tamaño de nuestra cama, y finalmente colocar las almohadas de nuevo, esto incluye una lógica, una secuencia, y finalmente se desarrolla una acción que soluciona un problema, de esa manera ejecutamos un resultado.