

Actividade 1. Andrés Amado Cibreiro

1.1. Investiga exemplos de pseudocódigo, e fai unha compilación de casos doados e explica cada paso do programa. Fai capturas de pantalla se é preciso.

NUMERO MAYOR

En este programa pide un número al cual le asigna una variable "A", después lee A. Luego pide otra variable "B", y luego lee B. Después pone la condición de que si A es mayor que B, que pase por pantalla "El mayor es A". En el caso contrario, mostrará en la pantalla "El mayor es B"

```
1  Proceso NUMERO_MAYOR
2      Escribir 'Ingresa A: ';
3      Leer A;
4      Escribir 'Ingresa B: ';
5      Leer B;
6      Si A > B Entonces
7          Escribir 'El mayor es A';
8      Sino
9          Escribir 'El mayor es B';
10     FinSi
11 FinProceso
12
```

PORTERO DE DISCOTECA

En este programa define la variable Edad como un numero entero. Luego pregunta "Cuál es tu edad?". Tras leer la variable determina si la edad es mayor o igual que 18, se acabará el programa.


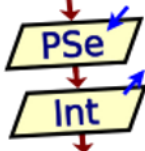



```
INICIO
    Edad: Entero
    ESCRIBA "Cual es tu edad?"
    LEA Edad
    Si Edad >=18 entonces
        Escriba "Eres mayor de edad"
    Fin-Si
    ESCRIBA "Fin del algoritmo"
FIN
```

SUMA DE NÚMEROS

En este programa define dos variables a las cuales va a asignar unos números que pide por pantalla. Luego define suma como $n1+n2$. Por último pasa por pantalla "La suma es:" y el resultado (suma).

```
1  Proceso sumar
2      Definir n1,n2, suma Como Entero;
3      Escribir "Ingrese el primer numero";
4      Leer n1;
5      Escribir "Ingrese el segundo numero";
6      Leer n2;
7      suma<-n1+n2;
8      Escribir "La suma es: ",suma;
9  FinProceso
10
```

1.2. Buscar en internet nombres comerciales de algunos de los software de sistema e software de aplicación mencionados. Fai una táboa: Tipo de software, nombre comercial, tipo de licencia.

Nome comercial	Tipo de software	Tipo de licencia	Logo
Adobe Illustrator	Softwares de programación	Propietarias	
Pseint	Softwares de programación	Libre	
VLC	Softwares de aplicación	Libre	
CS:GO	Softwares de aplicación	Propietarias	
Google Drive	Softwares de aplicación	Propietarias	

1.3. Buscar en internet aplicacións software dispoñibles para o usuario en versión alfa, beta, RC ou RTM.

- Version Alfa: Calap (juego)
- Version Beta: Counter Strike 2
- Version RC: iOS 16
- Version RTM: SQL server 2019

1.4. Buscar en internet as últimas versións de Debian, Wordpress, Java, Windows.

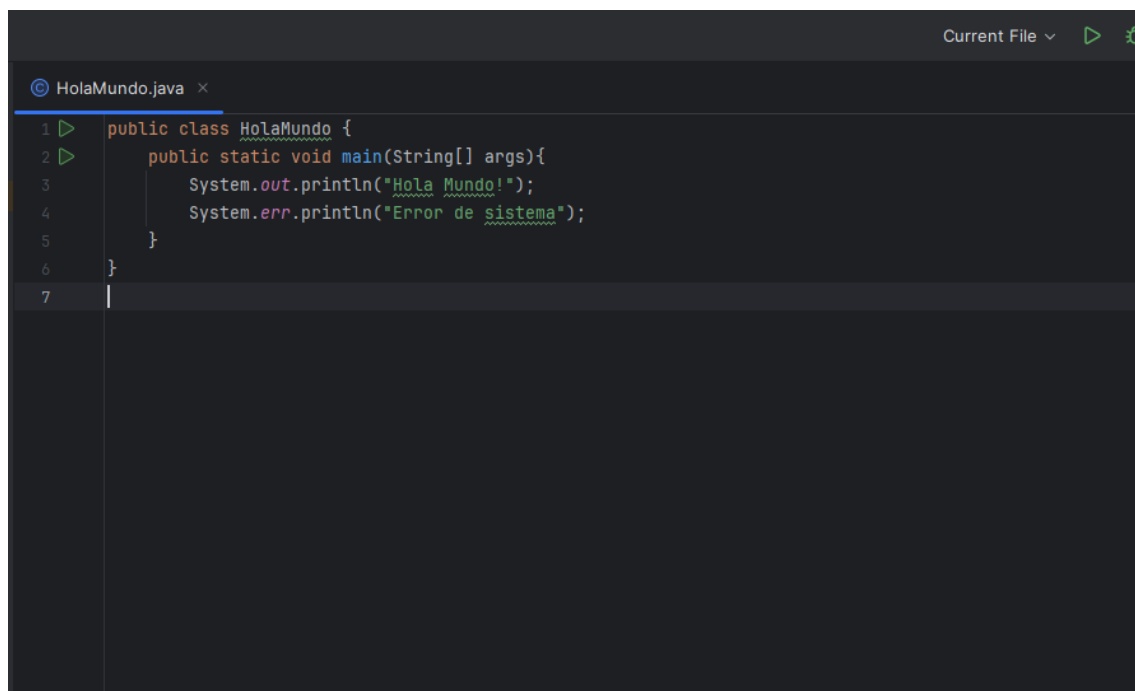
- Debian 12.1
- Wordpress 6.1
- Java 20
- Windows 11

1.5. Busca na túa computadora se hay algún software de programación, ou IDE.

Explica as características de cada un deles, coma se son de software libre, ou as linguaxes de programación que aceptan. Busca en internet algún código sinxelo para poder probar o software. Aporta capturas de pantalla se é necesario.

IntelliJ

Software libre, soporta Java y Kotlin.



```
Current File ▾ ▶ ⚙
© HolaMundo.java ×
1 ▶ public class HolaMundo {
2 ▶     public static void main(String[] args){
3         System.out.println("Hola Mundo!");
4         System.err.println("Error de sistema");
5     }
6 }
7 |
```

NetBeans

Código abierto, soporta Java pero también podemos desarrollar en otros lenguajes como PHP, C, C++ e incluso HTML 5.

Visual Studio

Software libre, soporta C++, C#, Visual Basic .NET, F#, Java, Python, Ruby y PHP.

Notepad++

Software libre, soporta C, C++, Java, C#, XML, HTML, PHP, Javascript, archivo RC, makefile, nfo, doxygen, archivo ini, archivo por lotes, ASP, VB / VBS, SQL, Objective-C, CSS, Pascal, Perl, Python, Lua, Unix Shell script, Fortran, NSIS flash script.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es">
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5   </head>
6   <h1>Tipos de datos primitivos en Java </h1>
7   <p>Existen 8 tipos de datos primitivos en el lenguaje de programacion java, que podemos agrupar en cuatro categorias </p>
8   <body>
9     <ol>
10      <li><i>Enteros </i></li>
11      <ul><b>
12        <li>byte </li>
13        <li>short </li>
14        <li>int </li>
15        <li>long </li>
16      </ul></b>
17      <li><i>Reales </i></li>
18      <ul><b>
19        <li>float </li>
20        <li>double </li>
21      </ul></b>
22      <li><i>Caracter </i></li>
23      <ul><b>
24        <li>char </li>
25      </ul></b>
26      <li><i>Lógico </i></li>
27      <ul><b>
28        <li>boolean </li>
29      </ul></b>
30    </ol>
31  </body>
```