

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Angel Mateo	1/5	Programación	10/09/2024

Title: Algoritmos diagramas de flujo y programación

Keyword: **Proceso**
Pasos
solución
algoritmo
consistente

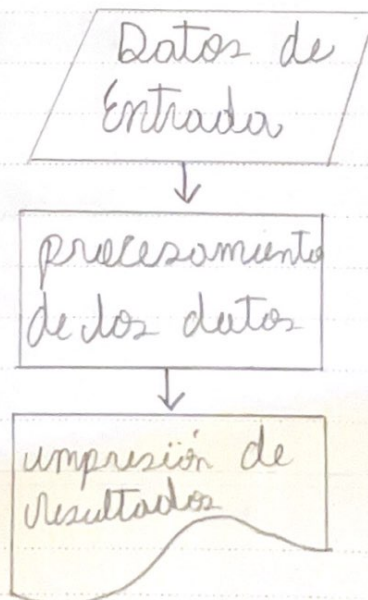
Topic: problemas y algoritmos

Notes: Realizamos series de pasos para efectuar procedimientos, por ejemplo cuando preparamos nuestro desayuno o hacemos la cama. Estos procedimientos con pasos concretos son algoritmos.

Un algoritmo debe ser preciso, consistente y finito.

El algoritmo consta de tres secciones principales.

Questions



Summary:

Toda serie de pasos que se realizan para obtener un resultado o resolver problemas es un algoritmo.

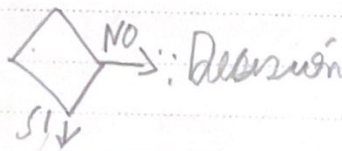
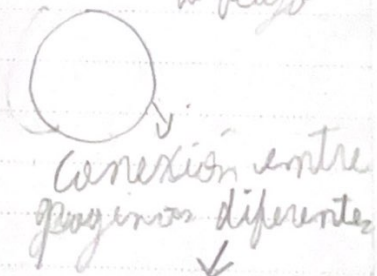
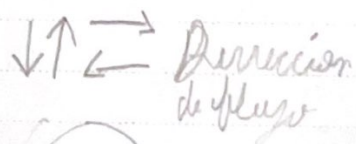
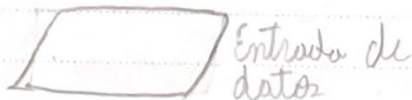
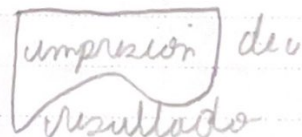
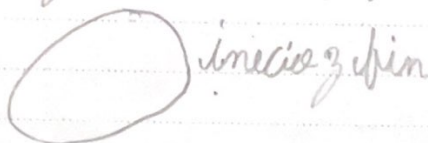
NAME: Angel Mateo PAGES: 2/5 SPEAKER/CLASS: Programación DATE - TIME: 10/09/2024

Title: Algoritmos, Diagramas de flujo y programas en C

Keyword: Diagrama de flujo

representación
esquema
gráfica
flujo

Notes: Un diagrama de flujo es la esquematización de un algoritmo. muestra gráficamente los pasos que luego serán llevados al programador. Símbolos utilizados en el diagrama de flujo:



Summary:

Los Algoritmos se representan mediante diagramas de flujo y estos se pueden representar en lenguaje de programación.

NAME
Angel Trujillo

PAGES
3/5

SPEAKER/CLASS

DATE - TIME

Programación 10/09/2020

Title: Algoritmos, Diagramas y Programación en C

Keyword

Topic: Tipos de datos

Datos
Ejemplos
estructurados
no estructurados
constantes
variables

Notes: Los datos se clasifican en simples y estructurados. Los simples solo ocupan una casilla de memoria. Dentro de estos están los enteros (int), los reales (float) y los caracteres (char). Por otro lado los estructurados son los que con un nombre se llama un grupo de casillas. Estos son los arreglos, cadenas de caracteres y registros.

Questions

¿Pueden los
variables con-
siderarse como
contenedores de
información?

Simple o estructurado o los nombres que se le asignan a la o los casillas se le lleva identificador. En C se hace diferencia entre mayúscula y minúscula.

Las constantes son datos que no cambian durante el programa, y se deben definir al comienzo.

Las variables son objetos que si pueden cambiar durante la ejecución.

Summary:

Los datos pueden de simples una casilla estructura (varios) los identificadores nombran casillas, las constantes no cambian y las variables si, ambas se nombran con identificadores.

NAME
Angel Mateo

PAGES
4/5

SPEAKER/CLASS
Programación

DATE - TIME
10/09/2024

Title: Algoritmos, Diagrama de flujo y programación

Keyword

Topic:

operadores

Comparar
añadir
disminuir
separar
operar

Notes:

Los operadores realizan operaciones. pueden ser aritméticos, simplificados de incrementos y decrementos, y el operador como - Operadores Aritméticos son suma (+), resta (-), multiplicación (*), División (/) y módulo o residuo de la división (%).
 $x = 15 \% 2$. $x = 1$. Los estos operadores (+, -, *, /, %)
se pueden simplificar de la siguiente manera:

Simplificado	normal
$x + 5$	$x = x + 5$

Questions

¿Los operadores? - Los operadores de incremento y decremento varían entre aumentar o disminuir en una unidad lo que lenguajes de operan y son: (++), (--)

programación? - Los operadores relacionales verdaderos o falsos como resultado igual (==) menor que (<) menor o igual (<=) diferente que (!=) mayor que (>) Mayor o igual (>=).

Summary: Los operadores son los que nos permiten trabajar a voluntad con los datos.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Angel Mates	5/5	Programación	11/09/2024

Title: Algoritmos, Diagramas de flujo y programación

Keyword: Language
Programa instrucciones

Topic: programas

Notes: Un programa son las instrucciones que sigue la computadora. Los programas se escriben en un lenguaje de programación a partir del diseño de diagrama de flujo. Cada lenguaje tiene su sintaxis.

Questions: ¿Que lenguaje se recomienda aprender después de C?

C es un lenguaje de tipo estructurado, arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. Si la solución a un problema es correcta, el programa sera fácil de entender y modificar.

Programar requiere pensamiento abstracto flexible y a la hora del diseño del algoritmo. mientras que la redacción suele ser sencilla si se conocen la sintaxis

Summary: La programación es el lenguaje por el que le damos instrucciones a las computadoras.