Resumen

Unidad 2:

Conceptos básicos para iniciar a programar:

En este tema nos explica y muestra cuales son los conceptos que nosotros necesitamos para iniciar un programa, unos de los principales conceptos serán las variables y el algoritmo.

En el algoritmo se dan instrucciones claras y concisas para que la computadora entienda y lo haga, en algunos algoritmos serán extensos porque se tienen que detallar muy bien cada paso a seguir.

Tipos de datos y operadores:

En el tema aprendimos que tipos de datos se pueden realizar en la computadora, que son los numéricos, los lógicos y de carácter, el de carácter muestra como podemos hacer que una secuencia ordenada haga lo que nosotros le pedimos que haga por medio de JavaScript.

Estructuras de control condicionales:

Las estructuras nos ayudan a saber cómo podemos empezar a realizar el programa y nos muestra que orden debe de lleva cada código, porque nos todos los códigos llevan el mismo orden o la misma estructura.

Estructuras de control de bucles:

En este tema aprendemos a como realizar los bucles, el como programar para que la computadora o las apps repitan las ordenes que les damos. Por ejemplo, podemos programar una app de pedido a domicilio para que recoja, lea las direcciones, entreguen y vuelvan al restaurante o a entregar otro pedido.