

1 ALGORITMO

Un conjunto finito de instrucciones bien definidas que resuelven un problema o realizan una tarea específica.

2

EXPRESIONES Y OPERADORES

Combinaciones de valores y operaciones que producen un resultado. Los operadores pueden ser aritméticos (+, -, *, /), de comparación (>, <, ==, !=), lógicos (and, or, not).

3

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Un conjunto de reglas y símbolos que permiten a los programadores escribir código para comunicarse con una computadora y realizar tareas específicas.

4

ESTRUCTURAS DE CONTROL

Mecanismos que permiten controlar el flujo de ejecución de un programa. Incluyen estructuras de selección (if, else, elif) y estructuras de repetición (for, while).

5

VARIABLES

Espacios de memoria designados para almacenar datos que pueden cambiar durante la ejecución de un programa.

6

FUNCIONES

Bloques de código reutilizable que realizan una tarea específica. Permiten organizar y modularizar el código, facilitando su mantenimiento y reutilización.

7

TIPOS DE DATOS

Categorías que especifican qué tipo de valores pueden almacenar las variables y cómo se pueden manipular. Ejemplos incluyen enteros, flotantes, cadenas de texto y booleanos.

8

ESTRUCTURAS DE DATOS

Formas de organizar y almacenar datos en la memoria de la computadora. Ejemplos comunes incluyen listas, arreglos, conjuntos, diccionarios, entre otros.

CONCEPTOS BASICOS

