**3.3.1.1. EVIDENCIA 1: Wiki con el glosario técnico**

* **LENGUAJE DE PROGRAMACION:** Es un programa destinado para la construcción de otros programas informáticos, es un lenguaje formal diseñado para organizar algoritmos y procesos lógicos. Esta compuesto por símbolos y reglas sintácticas y semánticas. Permite el trabajo conjunto y coordinado a través de un conjunto de instrucciones.

**Fuente:** <https://concepto.de/lenguaje-de-programacion/>

* **ALGORITMO:** Es una secuencia de pasos finitos bien definidos que resuelven un problema. Es un procedimiento computacional bien definido que parte de un estado inicial y un valor o conjunto o conjunto de valores de entrada, como ejemplo: ejecución de tareas cotidianas como lo son lavarse los dientes, lavarse las manos, etc.

**Fuente:** [**https://ude.edu.uy/que-son-algoritmos/**](https://ude.edu.uy/que-son-algoritmos/)

* **LENGUAJE DE MAQUINA:** Es un lenguaje de programación el cual se compone de instrucciones binarias y códigos numéricos, esta diseñado para ser entendido por el hardware de un computador, permitiendo al usuario controlar las funciones básicas de la maquina.

**Fuente:**

[**https://muytecnologicos.com/diccionario-tecnologico/lenguaje-de-maquina**](https://muytecnologicos.com/diccionario-tecnologico/lenguaje-de-maquina)

* **LENGUAJE DE BAJO NIVEL (ENSAMBLADOR):** Lenguaje de bajo nivel el cual incluye el lenguaje de maquina, se refiere a un lenguaje ensamblador el cual emplea símbolos para crear instrucciones de maquina fáciles de leer y entender por los programadores.

**Fuente:** [**https://support.esri.com/es-es/gis-dictionary/low-level-language#:~:text=En%20sentido%20t%C3%A9cnico%2C%20el%20lenguaje,por%20parte%20de%20los%20programadores**](https://support.esri.com/es-es/gis-dictionary/low-level-language#:~:text=En%20sentido%20t%C3%A9cnico%2C%20el%20lenguaje,por%20parte%20de%20los%20programadores)**.**

* **LENGUAJE DE ALTO NIVEL:** Es aquel que se aproxima mas al lenguaje natural humano que al lenguaje binario de las computadoras. Permite al programador escribir las instrucciones de un programa utilizando palabras o expresiones sintácticas muy similares al ingles.

**Fuente:** [**https://www.ecured.cu/Lenguaje\_de\_alto\_nivel**](https://www.ecured.cu/Lenguaje_de_alto_nivel)

* **ALGORITMOS CUALITATIVOS:** Los algoritmos cualitativos son aquellos que se realizan por medio de las palabras, lo que quiere decir que las órdenes vienen dadas en forma verbal. Por ejemplo, una receta de cocina. Por su parte los algoritmos cuantitativos son aquellos que se realizan por medio de cálculos matemáticos.

**Fuente:** <https://conogasi.org/articulos/algoritmo/#:~:text=Los%20algoritmos%20cualitativos%20son%20aquellos,por%20medio%20de%20c%C3%A1lculos%20matem%C3%A1ticos>.

* **ALGORITMOS CUANTITATIVOS:** Son aquellos que utilizan operaciones algebraicas y cálculos numéricos para definir un proceso , obteniendo valores concretos. Representan un elemento básico para la informática, robótica y matemáticas, por medio de ellos se logra obtener ideas.

**Fuente:** <https://www.lifeder.com/algoritmos-cuantitativos/>

* **LENGUAJES ALGORITMICOS GRAFICOS:** Son la representación grafica que realiza un algoritmo (diagrama de flujo). Se da por medio de símbolos (cada uno con su propósito establecido) que unidos indican el orden en el que se debe dar el proceso

**Fuente:** <http://algoritmosextremos.blogspot.com/2012/02/tipos-de-lenguajes-algoritmicos.html>

* **LENGUAJES NO GRAFICOS:** Representan en forma descriptiva operaciones que debe realizar un algoritmo (seudocódigo). Se caracteriza por representar la solución de forma mas detallada y parecida al lenguaje, para que se pueda codificar.

**Fuente:** <http://algoritmosextremos.blogspot.com/2012/02/tipos-de-lenguajes-algoritmicos.html>

* **PSEUDOCODIGO:** Es una forma de escribir los pasos que va a realizar un programa de la forma mas cercana al lenguaje de programación.

**Fuente:** <https://www.areatecnologia.com/informatica/pseudocodigo.html#:~:text=El%20pseudoc%C3%B3digo%20es%20una%20forma,lenguaje%20humano%20y%20en%20espa%C3%B1ol>.

* **DEFINICION DEL PROBLEMA**: consiste en el proceso que apartir de la descripción de problema, permite desarrollar un programa que resuelva dicho problema.

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Resoluci%C3%B3n_de_problemas_de_programaci%C3%B3n>

* **ANALISIS DEL PROBLEMA**: Es el estudio detallado del problema. En el que se debe identificar los datos de entrada, de salida y la descripción de dicho problema.

Fuente: <https://plataforma.josedomingo.org/pledin/cursos/curso_cpp1/curso/u01/#:~:text=Definici%C3%B3n%20o%20an%C3%A1lisis%20del%20problema,de%20un%20problema%20dado%3A%20algoritmo>.

* **DISEÑO DEL ALGORITMO**: consiste en la especificación clara y concisa de los pasos necesarios para resolver un problema. Pero para desarrollar algoritmos es necesario de una notación, la cual se le denominada notación algorítmica

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Resoluci%C3%B3n_de_problemas_de_programaci%C3%B3n>

* **CODIFICACION**: Es el proceso de poner juntos todos los segmentos de sus datos que parecen ilustrar una idea, es una forma de una abstracción a partir de datos existentes.

Fuente: <http://help-nv8-es.qsrinternational.com/Conceptual_Help/What_is_Coding.htm>

* **COMPILACION Y EJECUCION**: técnica para mejorar el rendimiento de sistemas de programación que compilan a bytecode, consiste en traducir el bytecode a código maquinativo en tiempo de ejecución

Fuente: <https://sites.google.com/a/misena.edu.co/wiki-adsi/home/compilacion-y-ejecucion>

* **PRUEBA Y DEPURACION**: La depuración y las [pruebas](https://aws.amazon.com/blogs/devops/tag/testing/) son procesos complementarios que garantizan que los programas de software funcionen como deben. Después de escribir una sección completa o parte de un código, los programadores realizan pruebas para identificar fallos y errores.

Fuente: <https://aws.amazon.com/es/what-is/debugging/#:~:text=La%20depuraci%C3%B3n%20y%20las%20pruebas%20son%20procesos%20complementarios%20que%20garantizan,para%20identificar%20fallos%20y%20errores>.

* **DOCUMENTACION**: Es la información enfocada para la descripción del sistema o producto para quienes están encargados desarrollarlos, impleméntalo o utilizarlo. Incorpora aspectos de los manuales, como son las funciones de ayuda, versiones en línea.

Fuente: <https://keepcoding.io/blog/que-es-la-documentacion-de-software/#:~:text=La%20documentaci%C3%B3n%20de%20software%20se,como%20una%20documentacion%20de%20procesos>.

* **TIPOS DE DATOS**: Es la clasificación de un dato según las caracteristas que este posee, puede tratarse de una cadena, texto, números, etc.

Fuente: <https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-programacion/valor-y-tipos-de-datos/1/>

* **EXPRESIONES**: Es la manera en que nos expresamos en un lenguaje de programación algo sobre el estado de un objeto. Es el medio que tenemos para decir en un programa algo sobre el mundo del problema. Las expresiones aparecen dentro del cuerpo de los métodos y están formados por operandos y operadores.

Fuente: <https://universidad-de-los-andes.gitbooks.io/fundamentos-de-programacion/content/Nivel2/5_Expresiones.html>

* **OPERADORES Y OPERANDOS**: Un operador puede ser una constante, una variable, o el resultado de una función. Los operadores son aritméticos, lógicos, y racionales.

Fuente: <https://www.ibm.com/docs/es/iad/7.2.1?topic=language-operators-expressions>

* **IDENTIFICADORES (VARIABLES Y CONSTANTES**): La constantes un dato cuyo valor no puede cambiar durante la ejecución de algún programa. Una variable es un nombre asociado a un elemento de datos que está situado en posiciones contiguas de la memoria principal y su valor puedes cambiar durante la ejecución del programa.

Fuente: <https://sites.google.com/a/misena.edu.co/wiki-adsi/home/identificadores-varia>

* **DISPOSITIVO DE ENTRADA**: son aquellos dispositivos o componentes que permiten que uno ingrese información a una unidad de procesamiento como: el teclado, el escáner, entre otros.

Fuente: <https://sites.google.com/a/misena.edu.co/wiki-adsi/home/identificadores-varia>

* **DISPOSITIVOS DE SALIDA**: Son aquellos que hacen parte de hardware y que trasmiten la información proveniente de una computadora hacia un usuario o red.

Fuente: <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-dispositivos-de-salida/>

* **UNIIDAD CENTAR DE PROCESAMIENTO (C.P.U**): Es un componente hardware dentro de un ordenador, teléfonos inteligentes, u otros dispositivos programables. Interpreta las funciones de un programa informático mediante operaciones básicas aritméticas, lógicas y externas.

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Unidad_central_de_procesamiento#:~:text=La%20unidad%20central%20de%20procesamiento,inteligentes%2C%20y%20otros%20dispositivos%20programables>.

* **UNIDAD DE CONTROL**: Es uno de los tres pilares principales que componen a una CPU, esta encargada de buscar instrucciones en la memoria principal para luego realizar una ejecución.

Fuente: <https://muytecnologicos.com/diccionario-tecnologico/unidad-de-control>

* **UNIDAD ARITMETICO-LOGICA**: Circuito digital que calcula operaciones aritméticas como la suma, resta, multiplicación. Y también operaciones lógicas entre dos números.

Fuente: <https://sites.google.com/a/misena.edu.co/wiki-adsi/home/unidad-aritmetico-logica>

* **MEMORIA CENTRAL INTERNA**: Alli se almacenan temporalmente tanto datos como también programas que la CPU esta procesando o procesara en algun momento.

Fuente: <https://sites.google.com/a/misena.edu.co/wiki-adsi/home/memoria-central-interna>

* **MEMORIA RAM:** Se puede decir que es un banco de memoria temporal donde un ordenador almacena los datos que necesita recuperar rápidamente. Mantiene los datos fácilmente accesibles.

Fuente: <https://www.avast.com/es-es/c-what-is-ram-memory>

* **MEMORIA ROM:** Es un tipo de almacenamiento que se caracteriza por ser únicamente de acceso para lectura y nunca escritura, lo que se quiere decir es que se puede recuperar mas no modificar.

Fuente: <https://concepto.de/memoria-rom/>

* **MEMORIA AUXILIAR EXTERNA**: Conjuntos de dispositivos o soporte de almacenamiento de datos que conforman el subsistema de la memoria de una computadora.

Fuente: <https://sites.google.com/a/misena.edu.co/wiki-adsi/home/memoria-auxiliar-externa>