Evidencia 1 Wiki con el Glosario Técnico

1)Lenguaje de Programación: Lenguaje Artificial creado por Humanos para dar instrucciones paso a paso a una maquina (llámese computador, Tablet smartphone. Esto permite transformar los unos y ceros en un programa más entendible a las personas y que al ingresar a la maquina esta la interpreta para llevar a cabo una solución a un problema específico.

<https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/1023/mod_resource/content/1/contenido/index.html#:~:text=de%20la%20programaci%C3%B3n.-,Definici%C3%B3n,software%20o%20programas%20para%20computadora>.

<https://desarrollarinclusion.cilsa.org/tecnologia-inclusiva/que-es-un-lenguaje-de-programacion/#:~:text=Un%20lenguaje%20de%20programaci%C3%B3n%20es,del%20hardware%20de%20nuestro%20equipo>.

<https://virtual.urbe.edu/tesispub/0093361/cap02.pdf>

<https://openwebinars.net/blog/que-es-un-lenguaje-de-programacion/>

2)Algoritmo: Secuencia de pasos ordenados y finitos que están diseñados y bien definidos para que una maquina desarrolle un problema que no solo aplica al ámbito matemático, sino que a una gran cantidad de problemas en el mundo real.

<https://ude.edu.uy/que-son-algoritmos/>

<https://datascientest.com/es/que-es-un-algoritmo>

<https://concepto.de/algoritmo-en-informatica/#ixzz88rPFWGnF>

3)Lenguaje de Maquina: Es el único modo en que el procesador de una maquina puede entender las instrucciones dadas y de esta manera pueda enviarlas a el resto de hardware para que se complete una tarea. Hay una transición entre lenguaje de programación y lenguaje maquina llamada compilación donde todo se convierte a unos y ceros (código binario)

<https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/1023/mod_resource/content/1/contenido/index.html#:~:text=de%20alto%20nivel-,Lenguaje%20m%C3%A1quina,ser%C3%A1n%20realizadas%20por%20la%20m%C3%A1quina>.

<https://open-bootcamp.com/aprender-programar/lenguaje-maquina#:~:text=Lenguaje%20m%C3%A1quina-,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20lenguaje%20m%C3%A1quina%3F,hardware%20que%20compone%20el%20equipo>.

4)Lenguaje ensamblador o de bajo nivel: este es el nivel más cercano que existe entre el lenguaje que entiende el programador(nemónicos) y la maquina (hexadecimales en memoria) pues toma en cuenta la arquitectura de la misma: Es difícilmente portable, pero en ocasiones más eficiente y rápido.

<https://ed.team/blog/lenguajes-de-alto-nivel-vs-de-bajo-nivel-b8806b09-73ac-4d83-9047-b487dae2cab2#:~:text=El%20lenguaje%20ensamblador%20es%20de,cerca%20a%20los%20seres%20humanos>.

<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>.

<http://virtual.umng.edu.co/distancia/ecosistema/odin/odin_desktop.php?path=Li4vb3Zhcy9pbmdlbmllcmlhX2luZm9ybWF0aWNhL2FycXVpdGVjdHVyYV9kZV9jb21wdXRhZG9yZXMvdW5pZGFkXzQv#:~:text=El%20lenguaje%20ensamblador%20es%20un,con%20n%C3%BAmeros%20hexadecimales%20en%20memoria>.

5)Lenguaje de alto nivel: su función es la de alejarse del lenguaje maquina y así utilizar semántica mas similar a la forma en que escriben las personas. En algunos casos las aplicaciones y programas son mas sofisticados sin embargo necesitan de un compilador. Una de sus ventajas en su portabilidad.

https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/1023/mod\_resource/content/1/contenido/index.html#:~:text=Los%20lenguajes%20de%20programaci%C3%B3n%20de%20alto%20nivel%20se%20caracterizan%20porque,o%20a%20nivel%20de%20lenguaje%20ensamblador.

<https://muytecnologicos.com/diccionario-tecnologico/lenguaje-de-alto-nivel>

6)Algoritmos cualitativos: Las instrucciones dadas en este tipo de algoritmo vienen narradas de forma verbal y no requieren del uso de las matemáticas. Permiten medir características como puede ser el color de los ojos.

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

<https://prezi.com/su8d3ymeqgq1/algoritmo-cualitativo-y-cuantitativo/>

<https://www.lifeder.com/algoritmos-cualitativos/>

7)Algoritmos cuantitativos: Básicamente o en términos generales requieren de operaciones matemáticas o cálculos numéricos para definir algunos pasos del proceso como por ejemplo calcular el área de un triángulo y asignarlo a una variable.

<https://sites.google.com/a/misena.edu.co/wiki-adsi/home/algoritmos-cuantitativos>

8)Lenguajes algorítmicos gráficos: permite plasmar en un diagrama de flujo las operaciones a realizar. Este posee símbolos normalizados por la ANSI (instituto americano de normalización)

9)Lenguajes no gráficos: permite un acercamiento al propio lenguaje de programación y se le conoce como pseudocódigo. El mismo es bastante descriptivo.

https://desarrolloweb.com/home/algoritmo

10)Pseudocódigo: se escriben las instrucciones en un lenguaje cercano a el lenguaje de programación antes de implementarlo.

11)Definición del problema: se escucha al usuario para que plantee un problema de cualquier ámbito por ejemplo un contador que es experto en esa ‘área pero que no conoce programación para que le de las especificaciones del programa a desarrollar.

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

12)Análisis del problema: en conjunto con el experto en el área del problema a desarrollar el programador define los datos necesarios para resolver el problema y la información que se proporciona al resolver el problema (entradas y salidas) .

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

13)Diseño del algoritmo: está relacionado con los diagramas de flujo y pseudocodigo donde se especificarán los pasos para la resolución del problema. Este está compuesto de tres bloques básicos: secuenciación, selección e iteración.

<https://es.khanacademy.org/computing/ap-computer-science-principles/algorithms>

<https://mdm.usta.edu.co/remos_downloads/oev/logica_de_programacion/temas/algoritmos_concepto>

14)Codificación: luego de tener el problema definido y analizado se procede a usar un lenguaje de programación en especifico tal como Java o Phyton para escribir código desde cero y crear la solución . De esta manera se generan Apps, paginas Web, Juegos, etc.

https://geekflare.com/es/coding-and-scripting-difference/

<https://holberton-peru.com/blog/codificacion-vs-programacion-conceptos-y-diferencias/#:~:text=La%20codificaci%C3%B3n%20es%20un%20subconjunto,el%20usuario%20y%20la%20m%C3%A1quina>.

15)Compilación y ejecución:proceso de traducir el programa fuente a programa objeto. Luego de esto se utilizará un Linker para que sea totalmente ejecutable.

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

https://edukativos.com/apuntes/archives/3673