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

**• Lenguaje de programación:** un lenguaje de programación es un conjunto de instrucciones que comunica una o varias órdenes en específico para realizar secuencias de acciones ,el cual se expresa combinando conjuntos de varios caracteres en cierto orden.

• **Algoritmo:** Son instrucciones que se llevan a cabo para realizar alguna tarea o acción en especifico para resolver un problema.

• **Lenguaje de máquina:** es un conjunto de comandos(instrucciones) que se proporciona a un ordenador o maquinaria tecnológica para que lleve a cabo una orden sobre cómo se debe comportar para dar comienzo al problema que se quiere resolver.

• **Lenguaje de bajo nivel (ensamblador):** son lenguajes de primer nivel el cual ejercer instrucciones de control directo de un software y están condicionados de acuerdo a la estructura física de las maquinarias tecnológicas. Los lenguajes de tipo ensamblador , son de fácil lectura y normalmente solo requiere herramientas que organice secuencia de texto.

**• Lenguaje de alto nivel:** Son instrucciones que utilizan expresiones similares al lenguaje humano combinado con números y sistemas matemáticos que son fáciles para el entendimiento para el usuario que desee acceder a dicha herramienta sin ser desarrollador al principio facilitando la tarea en ciertas acciones.

**• Algoritmos cualitativos:** son palabras que llevan a cabo una secuencia de instrucciones que describen como se debe llevar a cabo ciertas funciones y con que frecuencia.

• **Lenguajes algorítmicos gráficos:** son representaciones visuales que se realizan mediante dibujos , signos o símbolos.

• **Lenguajes no gráficos:** es una descripción detallada sobre el comportamiento de las acciones que se realizan cierta maquinaria tecnológica.

**• Pseudocódigo:** es una mezcla del lenguaje de programación es una mezcla del lenguaje de programación y el lenguaje nativo del desarrollador, generalmente se usa ingles de forma global, para diseñar la estructura de algún programa y para que acciones debe realizar en concreto.

**• Definición del problema:** comprender y entender la naturaleza del problema , tener en cuenta los conceptos con los que se trabaja y conocer las acciones que se deben realizar para solucionar el problema.

**• Análisis del problema:** es un estudio detallado del problema para identificar los datos que salen y entran para poder llevar a cabo una solución siguiente un conjunto de pasos específicos.

**• Diseño del algoritmo:** es el proceso mediante el cual se crea la secuencia de acciones siguiendo instrucciones especificas para solucionar el problema.

**• Codificación:** es la capacidad para almacenar o recuperar información para agruparla para luego utilizarla para llevar a cabo un comportamiento especifico.

**• Compilación y ejecución: -** un compilador es una maquina virtual que se encarga de organizar y traducir el lenguaje de programación para que sea fácilmente legible para la maquinaria tecnológica en concreto.

**-** La ejecución es el proceso mediante el cual se lleva a cabo la función empezar a realizar una acción es especifico, como lo es cargar un software o programa.

**• Prueba y depuración:** es el proceso de encontrar y solucionar errores en el código de algún software o programa, es un tiempo en cual se prueba la eficiencia de las misma para verificar si está funcionando de forma correcta

**• Documentación:** es la información que se enfoca en la descripción del sistema o producto sobre como se usa y se debe emplear para comprender mejor acerca del mismo.

**• Tipos de datos:** los datos se almacenan en la maquinaria tecnológica en forma de bits, el cual es lenguaje binario. Algunos tipos de datos son:

**-Numéricos:** incluyen números positivos, negativos; cifras decimales, naturales, etc.

**- Texto**: letras, caracteres, símbolos que representan otros idiomas.

**-Valores booleanos**: que son fundamentales para establecer condiciones de verdad o falsedad.

**-Listas**: para almacenar múltiples elementos de un mismo tipo.

**• Expresiones:** es la manera en la cual se expresa un lenguaje de programación sobre el estado del proceso de los comandos.

**• Operadores y operandos :** son elementos que nos permiten manipular valores almacenados.

**• Identificadores (variables y constantes):** Un identificador es un conjunto de caracteres compuesto por letras y números que sirve para identificar las partes del programa.

**• Dispositivos de entrada:** son todos aquellos dispositivos que permiten introducir datos o información en una computadora para que ésta los procese u ordene.

**• Dispositivos de salida:** son aquellos dispositivos que nos permiten extraer información de un sistema informático

**Fuentes:** **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.**

**https://compilacionyejecucion.blogspot.com/p/un-compilador-es-un-programa.htmlhttps://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.**

**https://sites.google.com/a/misena.edu.co/wiki-adsi/home/lenguajes-algoritmicos-graficos**

**https://www.lifeder.com/algoritmos-cualitativos/**

**https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje\_de\_bajo\_nivel**

**https://platzi.com/clases/2292-terminal/37343-que-es-un-comando/#:~:text=Un%20comando%20es%20un%20mensaje,la%20indicaci%C3%B3n%20que%20pueda%20enviarse.**

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