1) Lenguaje de programación

glosario tecnico

El lenguaje de programación es la manera dé llamar a la codificación o la serie de códigos que hacen posible el correcto funcionamiento de un programa, app, o pagina web básicamente cualquier tipo de software

Ejemplos más usados de lenguaje:

Javascript > que se usa normalmente para dar interactividad a las paginas

Java > que se usa con frecuencia para servidores paginas web

Phyton > para el procesamiento del lenguaje natural

Fuente: <https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-programacion/lenguaje-de-programacion/1/>

2) Algoritmo

Secuencia de pasos/instrucciones lógicas no ambiguas ordenadas y definidas que permiten completar una acción o resolver un problema

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo>

3) Lenguaje de maquina

Sistema de códigos directamente interpretables por un circuito micro programable o el procesador de una computadora y/o el micro controlador de un autómata directamente ligada a la arquitectura de las maquinas en términos más concretos

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_m%C3%A1quina>

4) Lenguaje de bajo nivel (Ensamblador)

Lenguaje de bajo nivel o de primera generación aquella en la que ejerces un control directo sobre el hardware limitado por la estructura física del ordenador y lo que soporte

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_bajo_nivel>

5) Lenguaje de alto nivel

Su característica por expresar los algoritmos de una manera adecuada y entendible para el humano/programador en lugar de la capacidad de interpretación de las maquinas, permite flexibilidad al programador

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_alto_nivel>

6) Algoritmo Cualitativo

Son aquellos algoritmos en los que los pasos que lo componen pueden ser explicados con lenguaje natural

Ejemplo: instrucciones de ensamblaje de una mesa

Fuente: <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-estatal-del-sur-de-manabi/informatica/tarea-2-concepto-y-ejercicios-de-1algoritmos-cualitativos-2algoritmos-cuantitativos/31516977>

7) Algoritmo Cuantitativo

Son aquello algoritmos en los que los pasos no pueden ser explicados en lenguaje natural, pero si atreves de cálculos matemáticos

Ejemplo: sacar una raíz cuadrada

Fuente: <https://conogasi.org/articulos/algoritmo/#:~:text=Por%20su%20parte%20los%20algoritmos,de%20b%C3%BAsqueda%20y%20de%20encaminamiento>.

8) Lenguajes algorítmicos gráficos

Representación grafica de las acciones que ejecutan un algoritmo, o secuencia de imágenes o figuras que te indican las acciones a seguir.

Fuente: <https://c172498752.wordpress.com/tipos-de-lenguaje-algoritmico/>

9) Lenguaje algorítmico no grafico

Representada de forma descriptiva las operaciones a seguir por el algoritmo, solo explicada a través de palabras claves sin usar alguna ayuda de figuras o imágenes

Fuente: <https://c172498752.wordpress.com/tipos-de-lenguaje-algoritmico/>

10) Pseudocodigo

Es una forma de escribir los pasos que va a realizar un programa de la forma más cercana al programa que vamos a utilizar.

Es como un leguaje falso, pero en nuestro idioma, en el lenguaje humano y en español

Fuente: <https://www.areatecnologia.com/informatica/pseudocodigo.html#%C2%BFQu%C3%A9_es_el_Pseudoc%C3%B3digo>

11) Análisis de problema

Mediante un ordenador consiste en el proceso que a partir de la descripción precisa de un problema escrito en lenguaje natural y en términos propios del dominio del problema permite desarrollar un programa que solucione tal problema

Pasos a seguir

**Definición del problema**

**Análisis del problema**

**Diseño o desarrollo de un algoritmo**

**Transformación del algoritmo en un programa (codificación)**

**Ejecución y validación del programa**

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

12) Definición de Problema

Consiste en el estudio detallado del problema. Se debe identificar los datos de entrada, salida y descripción del 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>.

13) Diseño del Algoritmo

O también algorítmica es un área central de la ciencia de la computación e igual de importancia para la resolución de operaciones (conocida como investigación operativa) su importancia reside en la utilidad de ofrecer soluciones a una solicitud concreta

Fuente: <https://www.unir.net/ingenieria/revista/diseno-algoritmos/>

14) Codificación

Etapa de procesamiento integral de la información que incluye la captación, validación y explotación de la información consiste en asignar un código asignando una respuesta o información del catálogo correspondiente, funciona de manera automática o manual (asistida)

Fuente: <https://www.cepal.org/sites/default/files/presentations/sistema-codificacion-automatizada.pdf>

15) Compilación y ejecución

Lenguaje de programación en la que los pasos de compilación, ensamblado o enlazado no están separados de la ejecución del programa

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_compilaci%C3%B3n_y_ejecuci%C3%B3n>

16) Prueba y Depuración

Etapa de prueba en la que le programa se encuentra en fase preliminar en la que se busca que salga con la menor cantidad de bug o ningún error en el mismo esto se logra tras exhaustivas pruebas en las que el programa debe ser operativo tras la menor cantidad de pruebas y minimizando el coste y el tiempo de ejecución

Fuente: <https://www.ibm.com/docs/es/developer-for-zos/9.5.1?topic=SSQ2R2_9.5.1/com.ibm.etools.pl1.win.doc/topics/debug.htm>

17) Documentación

La documentación en software se define como la información enfocada en la descripción del sistema o producto para quienes se encarguen de desarrollarlo, implementarlo o utilizarlo. Se podría decir que es una documentación de procesos.

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

18) Tipos de valor

Los tipos de valor o datos puedes tratarse de números, textos, listas y el valor es cualquier clase de información que se encuentre dentro de un tipo de dato si hablamos de construir un programa la materia prima que se necesitan son los datos.

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

19) Expresiones

Combinación de constantes variables u funciones que son interpretadas de acuerdo al lenguaje de programación a usar incluyendo sus normas particulares de precedencia y asociación

Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Expresi%C3%B3n\_(inform%C3%A1tica)#:~:text=En%20programaci%C3%B3n%2C%20una%20expresi%C3%B3n%20es,lenguaje%20de%20programaci%C3%B3n%20en%20particular.

20) Operadores y Operando

Operadores elementos que relacionan de forma diferentes los valores con los que se trabaja en programación de software

Los operandos son los que pueden venir en variables o constantes, pero también pueden ser simples valores de manera lineal en el código del programa

Fuente: <https://desarrolloweb.com/articulos/operadores-operandos-programacion>

21) Identificadores (variables y constantes)

Conjunto de caracteres alfanuméricos de cualquier longitud que sirve para identificar las entidades del programa (clase, función, variables) pueden ser uniones entre letras y numero cada lenguaje tiene sus propias reglas que definen como pueden ser construido

Fuente: <https://andresmtzg.wordpress.com/2012/09/27/identificadores-variables-y-constantes/>

22) Dispositivos de entrada

Son todos aquellos dispositivos externos al computador que permiten interactuar de forma eficiente con el sistema de forma física como ejemplo: maus, teclado, auriculares.

Fuente: Propia

23) Dispositivo de salida

Son todos aquellos dispositivos que permiten la obtención o recuperación de la de información de un ordenador o sistema tales como monitor, impresora o parlantes

Fuente: Propia

24) Unidad Central Procesamiento (C.P.U)

Unidad que permite el procesamiento de la información del sistema, así como su almacenamiento de información perjudicial del sistema.

Fuente: Propia

25) Unidad de control

Uno de los 3 bloques principales de la C.P.U Esta es la parte que se encarga de leer la información de la RAM de forma secuencial y ordenada para captar sus datos y las instrucciones

Fuente: propia

26) Memoria Central interna

Se utiliza para almacenar la información central o interna, Tales como (RAM, RADOM, DOCUMENTACION O ARCHIVOS PERSONALES O DEL SISTEMA)

Fuente: propia

27) Unidad aritmético-lógica

Circulo digital que realiza operaciones matemáticas (suma, resta) y operaciones lógicas (SI, Y, O, NO,)

Fuentes: <https://es.wikipedia.org/wiki/Unidad_aritm%C3%A9tica_l%C3%B3gica>

28) Memoria ROM

Es un tipo de almacenamiento empleado en computadoras u otros dispositivos electrónicos que se caracteriza por ser únicamente de lectura mas no de escritura que se puede recuperar, pero no modificar de ninguna manera

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

29) Memoria RAM

Almacenamiento principal de un dispositivo en el que se almacenan de forma temporal los programas que se estén efectuando

Fuente: propia

30) Memoria Auxiliar Externa

Conjuntos de aparatos o objetos que permiten el guardado de información relevante de forma extraíble o portable en forma ya sea de video, documentación o audio en forma de (U.S.B D.V.D)

Fuente: propia