

Programación.

Desarrollo de software.

Método que busca ofrecer soluciones con una armonía entre hardware y software.

Se sigue un plan semi lineal que expresa de manera clara los procesos requeridos para lograr el objetivo requerido.

Uso de datos amplio.

Diferentes maneras de tratar con los datos y sus diferentes tipos pudiendo crear combinaciones a la hora de programar.

Pseudocódigo.

Todo diagrama de flujo debe tener uno; con este, cualquier persona con acceso al código podrá orientarse de manera efectiva y des complicada.

Decisiones.

En la programación existen varios tipo de decisiones, con las cuales se podrán ejecutar las tareas necesarias.

Algunos de los tipos de decisiones son, múltiple, secuencial, anidada, compuesta, entre otras.

Ciclos.

Son usados para que se puedan repetir ciertos grupos de instrucciones de manera controlada.

Operadores.

Son símbolos utilizados en la programación para realizar operaciones como suma, resta, multiplicación o división entre otras.

Se mantiene una prioridad, donde primeramente se operarán paréntesis, posteriormente potencias o raíces, luego multiplicación o división y finalmente suma y resta.

Diagramas de flujo.

Se realizan utilizando figuras para representar el comportamiento de los algoritmos.

Diversos fundamentos.

Diversos responsables del software.

Clientes, ingenieros, programadores, testers, etc....