

Unidad-1: Introducción a la programación

ACTIVIDADES

1. Indica un ejemplo de variable y constante. (10%)
2. Indica ejemplos de los diferentes tipos primitivos de datos que hemos estudiado. (10%)
3. Indica algunas de las operaciones que se pueden hacer a cada uno de los tipos primitivos, de qué tipo son y si el resultado obtenido es del mismo tipo o no. Indica ejemplos. (10%)
4. Indica en una tabla la orden a dar y el elemento que lo efectúa para los siguientes problemas. Además, para cada uno de ellos, indica los datos, variables, tipos de datos, operaciones y constantes. (20%)
 - Calcular la media aritmética de 3 números.
 - Leer el nombre de una persona e imprimir en pantalla "Hola" y su nombre.
5. A la unidad se ha hecho una clasificación de los lenguajes de programación según la proximidad a la máquina. Otras clasificaciones pueden ser según el paradigma de programación, la traducción al código máquina, etc... Busca a Internet las características de los lenguajes Java, JavaScript, C++, Python y Assembler. Además indica para que se suelen utilizar estos lenguajes de programación, es decir, su funcionalidad. (20%)
6. Representa los siguientes problemas de forma gráfica y textual (busca por Internet los gráficos a utilizar). (30%)
 - Programa que calcule la división de dos números.
 - Programa que calcule una ecuación de segundo grado.
 - Programa que diga si un número es par o impar.