**LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN**

Un lenguaje que contiene reglas especificas que nos permiten realizar o controlar ciertas acciones en una computadora.

Puente de comunicación entre la persona y la máquina.

Interprete –

**TIPOS DE LENGUAJES**

* Alto nivel: los comprendemos mejor las personas. Ejemplos: Python – php – Ruby – java – c#. portables, legibles y fáciles de mantener a nivel código.
* Nivel medio: C. sintaxis legible, código optimizado.
* Bajo nivel: lo comprende mejor la máquina. Ejemplo: ensamblador. Los programas se compilan mucho más rápido y se optimiza la memora.

**LENGUAJES INTERPRETADOS**

Usan un programa llamado interprete para poder traducir lo escrito al lenguaje máquina. El intérprete lee línea por línea y ejecuta. Del mismo código fuente se realiza la compilación.

**LENGUAJES COMPILADOS**

Usan un programa llamado compilador para poder traducir lo escrito al lenguaje máquina. Lee el código completo en busca de errores o reglas no cumplidas, en caso de error se detiene la ejecución. Caso contrario se obtiene el archivo ejecutable .exe.

**ALGORITMOS**

Conjunto de reglas ordenadas, definidas y finitas que nos permiten realizar una actividad. Se usan para desarrollar programas o tareas del día a día como lo hace el cerebro. Debemos tener un principio y un fin.

**VARIABLE**

La variable es una caja donde podemos almacenar un tipo de valor.

**Constantes**: variables inmutables. No cambia ejemplo nro pi.

**FUNCION**

Conjunto de líneas de código que realizan una acción especifica.

**CICLOS**

Están pensados una o varias acciones cierto numero de veces mientras una condición se cumpla.

**PARADIGMAS**

Son propuestas tecnológicas que adopta un grupo o comunidad de desarrolladores.

Programación estructurada (código secuencial, se ejecutan una después de otra.) y programación orientada a objetos (se piensa en el objeto y sus características.).

**FRAMEWORKS**

Entornos de trabajos que nos permiten trabajar con uno o varios trabajos.

**LIBRERIAS**

Complementos para el desarrollo. Implementar algo ya estructurado.

**BASES DE DATOS**

Sirven para almacenar datos que manejamos dentro de la plataforma o aplicación que tengamos. Tipos relacionales y no relacionales.