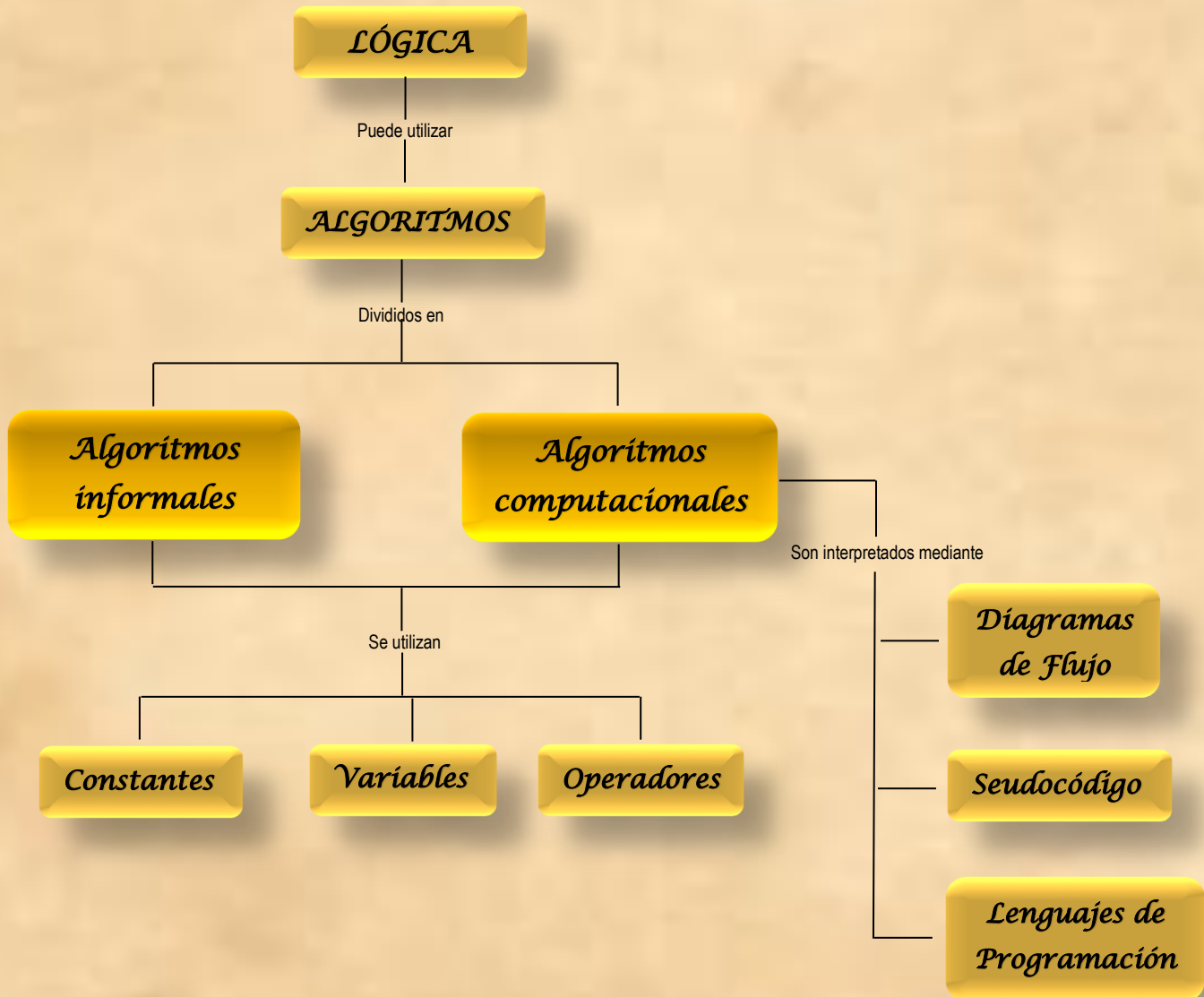


TERMINOLOGÍA

Haz clic en el recuadro para ver cada una de las definiciones



LÓGICA: Rama de la ciencia que se dedica al estudio de las formas y los modos por los cuales se rige el razonamiento



ALGORITMOS: Conjunto de instrucciones detalladas paso a paso o una fórmula para resolver un problema o completar una tarea. En programación, los programadores escriben algoritmos que indica al ordenador cómo realizar una tarea.

Cuando se piensa en un algoritmo en su forma más general (no en términos de programación), éstos están por todas partes. Una receta para cocinar es un algoritmo, el método que se usa para resolver una suma o una división grande es un algoritmo, y el proceso de doblar una camisa o unos pantalones es un algoritmo. ¡Incluso nuestra rutina matinal se puede considerar un algoritmo! De hecho, así se puede escribir la rutina matinal de ustedes como estudiantes en forma de algoritmo:



ALGORITMOS INFORMALES: Conjunto de pasos donde el ejecutor real es el ser humano



ALGORITMOS COMPUTACIONALES: Conjunto de pasos donde el ejecutor principal es la computadora



CONSTANTES: Valor que no puede ser alterado/ modificado durante la ejecución de un programa; posee una longitud fija de un área reservada en la memoria principal de la computadora.



VARIABLES: Espacio de memoria reservado para almacenar un valor que puede ser cambiado en el tiempo

OPERADORES: Signos que permiten expresar relaciones entre variables y/o constantes, relaciones de las cuales normalmente se desprende un resultado.



DIAGRAMAS DE FLUJO: Símbolos que expresan lo mismo que un algoritmo, pero de manera gráfica

SEUDOCODIGO: Lenguaje simplificado entre el programador y la computadora hecho por el programador en su propio idioma



LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN: programa destinado a la construcción de otros programas informáticos. Su nombre se debe a que comprende un lenguaje formal que está diseñado para organizar algoritmos y procesos lógicos que serán luego llevados a cabo por un ordenador o sistema informático, permitiendo controlar así su comportamiento físico, lógico y su comunicación con el usuario humano.

BIBLIOGRAFÍA

Burítica, O. I. (1999). *La esencia de la lógica de la programación* . Pereira: Papiro.

Concepto.de. (S.F). *Concepto.de*. Obtenido de Concepto.de: <https://concepto.de/sistema-operativo/>

Edukativa. (S.F). Edukativa. Obtenido de Edukativa: <https://edukative.es/como-explicar-algoritmos-ninas-y-ninos/>

Pixton. (S.F). Pixton. Obtenido de Pixton: <https://app-es.pixton.com/>