

Práctica 1.1.

Desarrollo de software

Contenido

Ejercicios	2
------------------	---

Ejercicios

1. Nombra cinco ejemplos de software que entren dentro de una de las siguientes categorías:
 - Programa de aplicación. Visual Studio Code, Sony Vegas, iTunes, WinAmp, GitHub Desktop
 - Sistema operativo. Windows, Linux (Mint, Ubuntu, Debian) y MacOS
2. Escribe la secuencia de pasos o algoritmo para las siguientes acciones:
 - Colocar la mesa para comer. Sacar el mantel, extenderlo sobre la mesa, coger tantas servilletas, cubiertos, vasos y platos como personas recibas, colocar las sillas...
 - Cocinar una tortilla de patatas.
Pon una sartén con aceite a fuego medio, corta las patatas, alíñalas y viértelas sobre la sartén. Sube el fuego. Un poco antes de que las patatas estén listas, bate 6 huevos en un bol, pon sal, vierte las patatas en el bol, y mezcla bien. Devuelve la mezcla a la sartén hasta obtener el punto deseado. Dale la vuelta y deja al fuego hasta que esté al punto deseado. Servir y comer.
3. Pon un ejemplo de un lenguaje de programación de cada una de las siguientes categorías, a excepción de los que aparecen en el texto de teoría:
 - De bajo nivel
 - De alto nivel
 - De propósito general
 - De propósito específico
 - De script
 - Compilado
 - Interpretado
 - Imperativo
 - Declarativo
 - Procedural o procedimental
 - Orientado a objetos
 - De programación funcional
 - De programación lógica
 - De servidor
 - De cliente
4. Busca en Internet los lenguajes más usados en la actualidad en España y en el mundo.