

# Programación I

# Objetivo Semana #1

- Introducir al mundo de la programación de lenguajes de alto nivel, desarrollo de lógicas y expresiones aritméticas.

# Criterios de Aceptacion

- Entender que es un lenguaje de alto nivel y poder desarrollar la lógica y entender las expresiones aritméticas.

# Programa

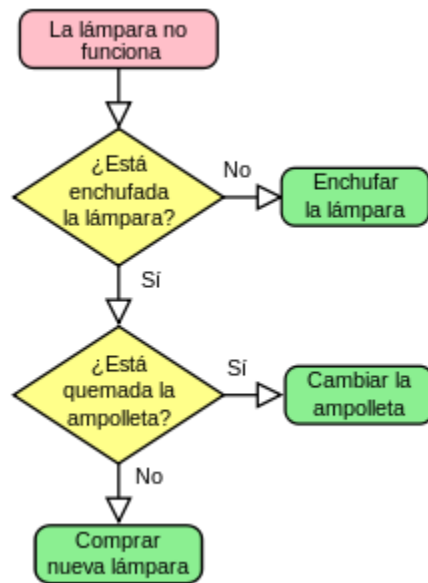
- Un programa informático o programa de computadora es una secuencia de instrucciones, escritas para realizar una tarea específica en una computadora ^1

# Algoritmo

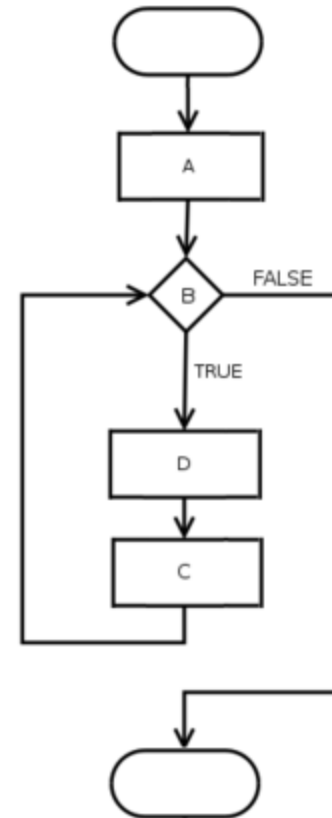
- Un algoritmo es un conjunto prescrito de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permite llevar a cabo una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba hacer dicha actividad.^2

# Diagrama de flujo

- Es la representación gráfica del algoritmo o proceso. Se utiliza en disciplinas como programación, economía, procesos industriales y psicología cognitiva



for(A;B;C)  
D;



# Lenguaje de alto nivel

- Un lenguaje de programación de alto nivel se caracteriza por expresar los algoritmos de una manera adecuada a la capacidad cognitiva humana, en lugar de la capacidad que se la ejecuta de las máquinas.



# Herramientas para la clase

- <https://github.com/>
- <https://c9.io/>
- <https://www.hackerrank.com>
- Utilizar correo de la universidad para estas dos cuentas
- <https://gist.github.com/DiegoTc/6e8da57a90fbf323e66ebc360ee6e737>

# Evaluación

- Examen #1: 20 puntos
- Examen #2: 20 puntos
- Proyecto#1: 23 puntos
- Proyecto#2: 23 puntos
- Actividad en clase#1: 7 puntos
- Actividad en clase#2: 7 puntos
- \*Puntos Extra. Hacker Rank (3 puntos)

\*Esta es una actividad opcional, se van a definir las reglas a través de la plataforma para dar instrucciones