



Fundamentos de programación, NRC:
200274, martes y jueves de 11:00 a 1:00 PM,
Diego Raúl Damián Torres 220097027,
Contador, acumulador y bandera

Contador :

Un contador en programación es una variable especial que se utiliza para contar la ocurrencia de eventos o elementos en un programa. Su función principal es mantener un registro numérico de cuántas veces ha ocurrido un evento específico o cuántos elementos han sido procesados. Los contadores son esenciales cuando necesitamos llevar un seguimiento y controlar iteraciones o repeticiones en el código.

Acumulador :

Un acumulador es una variable, no necesariamente entera, pero sí numérica, y cuyo valor se incrementará dependiendo del problema. Su objetivo es “acumular”, es decir: acopiar, almacenar, añadir un cierto valor. La diferencia con una variable cualquiera es que el acumulador agrega un nuevo valor al que ya tiene. (Por lo general, una operación de asignación “encima” el valor nuevo borrando el valor viejo de una variable)

El acumulador debe ser inicializado antes de ser utilizado. Pero el valor de inicialización dependerá del tipo de operación que nos ayudará a acumular valores: puede ser el resultado de sumas sucesivas (que es lo más común), pero también de multiplicaciones, o incluso de restas o divisiones.

Bandera:

En programación, bandera (flag) se refiere a uno o más bits que son usados para almacenar un valor binario o código que tiene un significado asignado.

Las banderas son generalmente encontradas como

miembros de una estructura de datos definida (como una entrada en una base de datos) y el significado del valor contenido en una bandera generalmente será definido en relación a la estructura de datos a la que pertenece.

Fuentes: <https://www.alegsa.com.ar>

https://dcodingames.com/el_acumulador/

<https://programacion.top/conceptos/contador/>