

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Eddy manuel	1	Programación	22/05/25

Title: Resumen de Capítulo 1 del libro Fundamentos de Programación

Keyword	Topic: 1.1 Problemas y algoritmos
<p>algoritmo:</p> <p>Secuencia de instrucciones finitas para resolver un problema.</p> <p>Entrada/Salida:</p> <p>Datos iniciales y resultados generados por un algoritmo.</p> <p>Questions</p> <p>¿Qué hace que un algoritmo sea efectivo?</p> <p>Que sea preciso, completo y termine un número finito de pasos.</p>	<p>Notes: Este subcapítulo introduce el concepto de un problema como una tarea que requiere solución y el algoritmo como un conjunto de pasos ordenados y finitos para resolverla.</p> <p>Se explica que los algoritmos son la base de la programación, destacando su importancia para diseñar soluciones computacionales.</p> <p>Se presentan ejemplos de problemas cotidianos (ejemplo, preparar un café) y su conversión a algoritmos mediante pasos claros, como identificar entradas, procesos y salidas.</p>

Summary: Se define el problema y el algoritmo como una secuencia ordenada de pasos para resolverlo, destacando su relevancia como base fundamental de la programación.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Eddy Manuel	2	Programación	22/05/25

Title: Resumen de Capítulo 1 del libro Fundamentos del computador

Keyword

Símbolo: Forma gráfica con un significado en el flujo.

Flecha: Conexión que indica el orden de la pasa en el diagrama

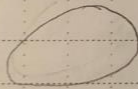
Questions

¿Cuál es el propósito principal de un diagrama de flujo?

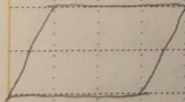
Topic: 1.2 Diagramas de Flujo

Notes: Este subcapítulo presenta los diagramas de flujo como una representación de algoritmos usando símbolos estandarizada (ej. óvalo para inicio/fin, rectángulos para proceso, diamante de decisión).

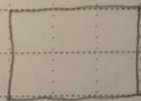
Estos son los 4 símbolos más usados:



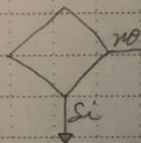
Se utiliza para marcar el inicio y fin del diagrama de flujo.



Se utiliza para introducir datos de entrada. Expresa lectura.



Este representa un proceso. Dentro se colocan asignaciones, operaciones, etc.



Se utiliza para representar una decisión. En su interior se almacena una condición y, dependiendo el resultado, se sigue por una de las ramas.

Summary:

Se introduce el diagrama de flujo como una representación gráfica de algoritmos, útil para visualizar y depurar lógicas.

NAME
Eddy Manuel

PAGES
3

SPEAKER/CLASS
Programación

DATE - TIME
22/05/25

Title: Resumen de Capítulo 1 del libro Fundamentos de Programación

Keyword

Topic: 1.3 Tipos de Datos.

Rango: Conjunto de valores que un tipo de dato puede representar.

Precisión: Nivel de exactitud en la representación de un número.

Questions

¿Por qué es importante elegir el tipo de dato correcto?

Notes: Este subcapítulo aborda los tipos de datos en C, como enteros (ent), flotantes (float), doble (double) y caracteres (char), que definen cómo se almacenan los valores. Se explica que cada tipo tiene un rango y tamaño específicos (ej. típicamente 4 bytes). Se introduce la importancia de elegir el tipo adecuado según el problema, afectando la precisión y el uso de memoria, preparando al lector para declarar variables y constantes.

Summary: Se presentan los tipos de datos en C (enteros, flotantes, doble, caracteres) y su impacto en el almacenamiento y precisión.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Eddy Manuel	4	Programación	22/05/25

Title: Resumen de Capítulo 1 del libro Fundamentos de Programación

Keyword	Topic: 1.4 Operadores
Operador: Símbolo que realiza una operación en datos.	<p>Notes: Este subcapítulo explora los operadores en C, que realizan operaciones en datos. Se clasifican en aritméticos, relacionales, lógicos, y otros, cada uno con su función específica.</p> <p>Se presentan muchos operadores aritméticos pero estos son los básicos.</p> <p>+ (Suma)</p> <p>- (Resta)</p> <p>* (Multiplicación)</p> <p>/ (División)</p> <p>% módulo (residuo)</p>
<p>Questions</p> <p>¿Que tipo de operador es +=?</p>	

Summary: Se introduce los operadores en C, clasificados y explicados con ejemplos para construir expresiones.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Eddy Manuel	5	PM - C2	22/05/25

Title: Resumen de Capítulo 1 del libro Fundamentos de Programación

<p>Keyword</p> <p>Construcción: Proceso de diseñar un diagrama de flujo.</p>	<p>Topic: 1.5 Construcción de Diagrama de flujo</p> <p>Notes: Este subcapítulo guía en la construcción de diagramas de flujo aplicando la regla previa, con ejemplos prácticos como calcular el promedio de las notas. Se muestra cómo combinar símbolos (ej. entrada de datos, proceso, decisiones) para representar algoritmos complejos.</p>
<p>Questions</p> <p>¿Qué símbolo se usa para ingresar datos en un diagrama de flujo?</p>	

Summary: Se detalla la construcción de diagramas de flujo con ejemplos aplicando reglas para representar algoritmos.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Eddy Manuel	6	PM - C2	22/05/25

Title: Resumen de Capítulo 1 del libro Fundamentos de Programación

Keyword	Topic: 1.6 Programs
Sintaxis: Reglas gramaticales del lenguaje C	<p>Notes: Se introduce la programación en C, explicando cómo traducir algoritmos y diagramas a código. Se cubren la estructura básica (incluye main), declaraciones de variables y uso de operadores.</p> <p>Aquí vemos el ejemplo de un código básico en C</p>
Questions: ¿Qué es la función principal en un programa C?	<pre>#include <stdio.h> /* Programa 1.1 void main (void) { printf("mi primer programa en C") }</pre>

Summary: Se explica cómo convertir algoritmos en programa C, con estructura básica y ejemplo.