



Agencia de  
Aprendizaje  
a lo largo  
de la vida

# **BIG DATA Data Analytics**

Lógica para programadores

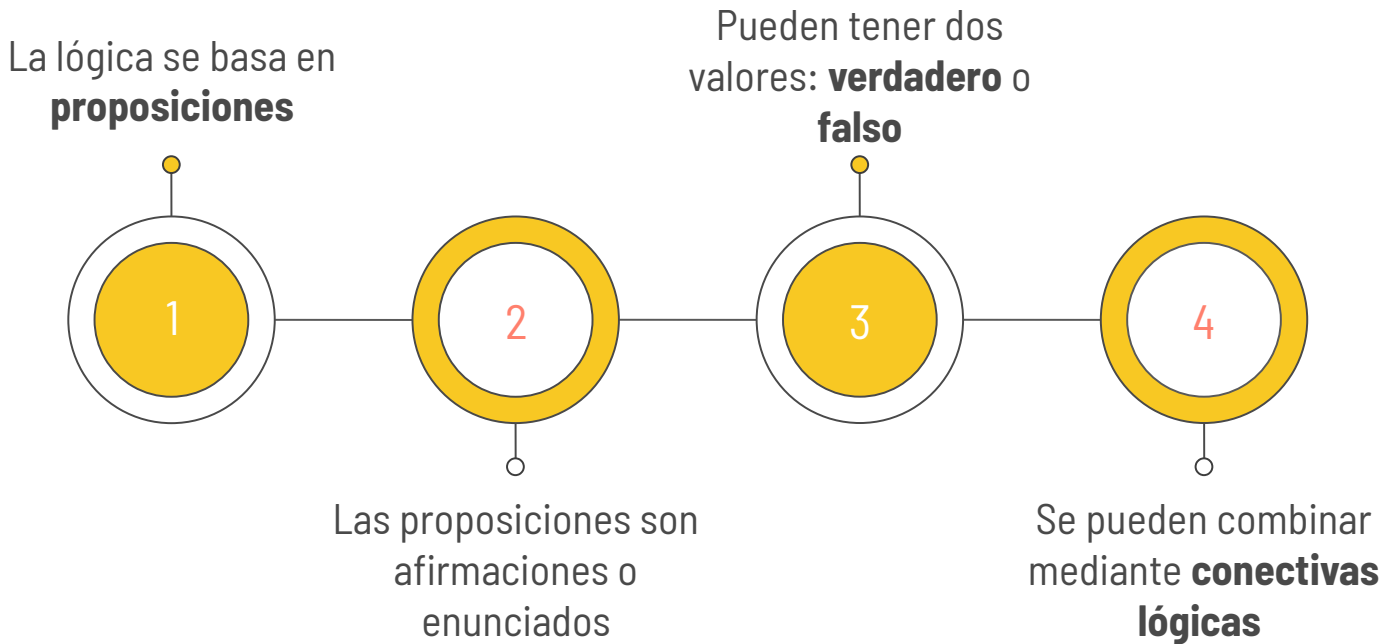
# Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

La lógica es una ciencia que estudia las formas del pensamiento (como los razonamientos) para establecer leyes y principios válidos para obtener criterios de verdad.



# Lógica aplicada al desarrollo de sistemas



# Proposiciones

p	Valores posibles	
es mayor de edad	V	F
tiene licencia de conducir vigente	V	F
tiene secundario completo	V	F
clave correcta	V	F

# Proposiciones – Negación

## Tabla de verdad

p = “es mayor de edad”	
p	no-p
V	F
F	V

# Proposiciones – Disyunción (0)

## Tabla de verdad

p = “es mayor de edad” q = “viene con un mayor”		
p	q	p o q
V	V	V
V	F	V
F	V	V
F	F	F

# Proposiciones – Conjunción (Y)

## Tabla de verdad

p = “usuario correcto” q = “clave correcta”		
p	q	p y q
V	V	V
V	F	F
F	V	F
F	F	F



# Estructuras de control

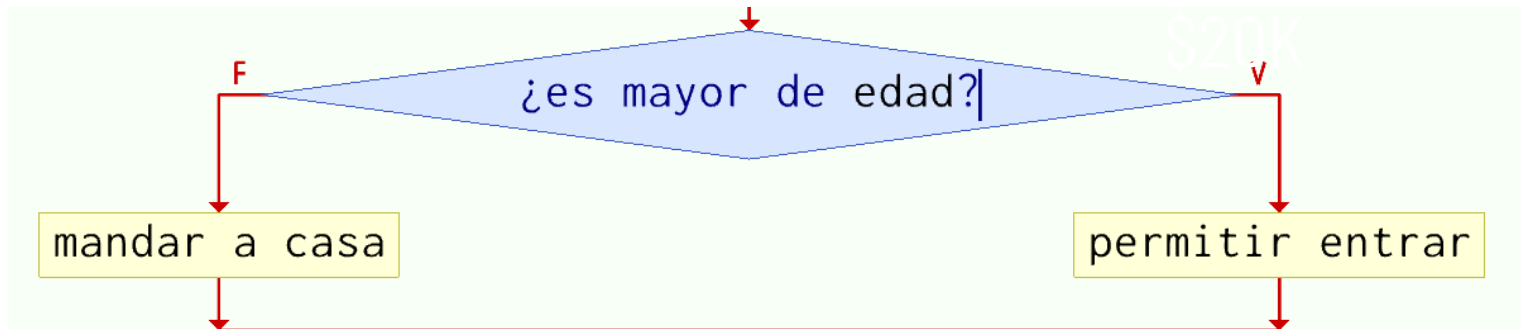
Condicionales

Iteración  
Bucle "while"

Iteración  
Bucle "For"

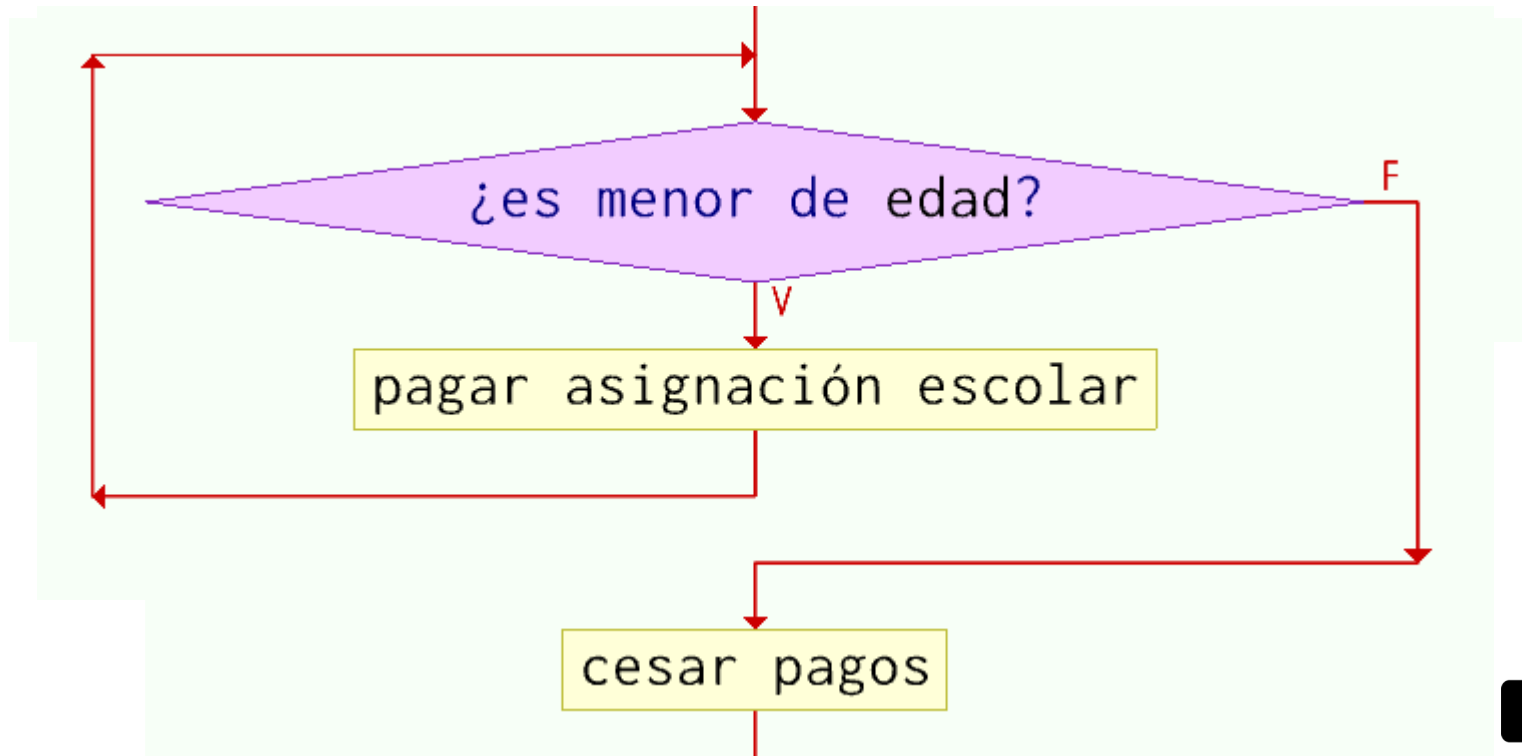


# Estructura condicional (if... else)



```
si (es mayor de edad) {  
    permitir entrar  
} si no {  
    mandar a casa  
}
```

# Estructura iterativa (while)

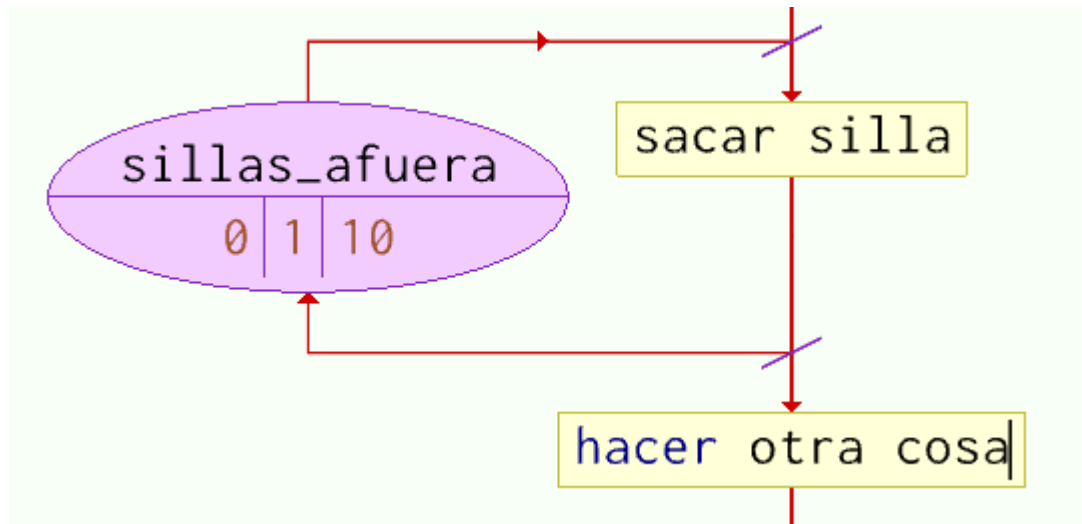


# Estructura iterativa (while)

```
mientras (es menor de edad) {  
    pagar asignación escolar  
}
```

```
cesar pago
```

# Estructura iterativa (for)



# Estructura iterativa (for)

```
contar (  sillas_afuera,  
         desde 0 hasta 10,  
         sacando de a 1) {  
    Sacar silla  
}  
  
hacer otra cosa
```

# ¿Consultas?