

# UNIDAD 1.

## FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

### RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

PROGRAMACIÓN  
CFGs DAW

Autores: Carlos Cacho y Raquel Torres

Revisado por:  
Lionel Tarazon - [lionel.tarazon@ceedcv.es](mailto:lionel.tarazon@ceedcv.es)  
Fco. Javier Valero - [franciscojavier.valero@ceedcv.es](mailto:franciscojavier.valero@ceedcv.es)

2019/2020

## UD01. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

### 1. OBJETIVOS

Esta primera quincena trataremos una pequeña introducción a la asignatura, para dar tiempo a los alumnos a saber conectarse, a conocer mejor la plataforma, a que se matriculen los que aún no lo están. Vamos a ponernos todos al día y comenzar el trabajo.

Los objetivos de esta primera parte son:

- Comprender qué es un algoritmo.
- Conocer los elementos básicos de un algoritmo y su significado.
- Saber evaluar expresiones y operadores.
- Representar algoritmos sencillos.

### 2. CONTENIDOS

1. Introducción
2. Algoritmo
3. Ciclo de vida de un programa
4. Documentación
5. Objetos de un programa
6. Representación

### 3. EJERCICIOS Y TAREAS

Es importante leer atentamente los apuntes y tenerlos a mano para hacer los ejercicios propuestos. Esto os permitirá empezar a aprender a pensar de forma algorítmica, paso previo y fundamental antes de ver las siguientes unidades en las que aprenderéis a diseñar algoritmos más complejos y a programar mediante el lenguaje de programación Java.

### Licencia



**CC BY-NC-SA 3.0 ES Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual (by-nc-sa)**

No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

NOTA: Esta es una obra derivada de la original realizada por Carlos Cacho y Raquel Torres.