**UNIDAD I – Resumen**

Durante la unidad uno vimos el lenguaje por el que entienden las computadoras, siendo este puros bits de 1 y 0, siendo llamado código Binario.

El cual nos indica que un valor puede ser verdadero o falso, esto mediante la lógica, la cual nos permite comprender y de esta forma determinar la validez de un razonamiento.

Otra forma en la que podemos llamar a los razonamientos son:

* **Argumentos**
* **Proposiciones**

Estos son enunciados a los cuales podemos determinarles valor verdadero o falso (1, 0) como se mencionaba al principio, aunque unas serán verdaderas en caso de que se cumpla una condición previa, las mencionadas pueden cambiar su valor o ser siempre las mismas todo esto dependiendo del contexto en el que estén siendo trabajadas o descritas.

Dentro de la lógica de estos enunciados podemos encontrar conectores entre ellas, pues muchos enunciados pueden estar sujetos a una segunda proposición

Algunos ejemplos que podemos utilizar para conectar nuestros argumentos son los siguientes:

* **Conjunción - Y**

El brujo hace contratos **y** tiene mutaciones

* **Disyunción – O**

La isla está plagada de sirenas **o** gólems

* **Negación – NO**

El troll **no** es amigable

Comprendida la lógica y la manera de pensar de una computadora, podemos proseguir a la base de los algoritmos los cuales son un listado de pasos a seguir en orden con el objetivo de solucionar un problema o llevar a cabo una tarea específica.

Entendiendo estos procesos, podemos decir entonces que la programación se basa en llevar a cabo una serie de procesos generando de esta manera código con especificaciones definidas.

Estas especificaciones definidas esperan un objetivo o como comúnmente se ve, esperan un problema a resolver y nosotros al tener claro dicho problema podemos codificar un algoritmo que resuelva el problema planteado.

Llevamos a cabo este acto comprendiendo de buenas a primeras la lógica detrás de la programación, pero para empezar a codificar, necesitamos de igual manera comprender uno o varios lenguajes de programación, estos son las herramientas que nos permitirán crear programas.

Sabiendo utilizar los lenguajes de programación, necesitamos un lienzo por el cual plasmar nuestro arte y para ellos utilizamos los editores de texto o entornos de desarrollo, normalmente llamados IDEs.-

**UNIDAD I – Análisis**

Comprendiendo la lógica detrás de los problemas y sabiendo qué hacer para resolverlos, nos podemos dar cuenta que vivimos rodeados de algoritmos en nuestra vida diaria como por ejemplo:

* Un manual de instalación de impresora
* Medidas de seguridad
* Procesos administrativos
* Fórmulas matemáticas
* Tutoriales de videojuegos

Si desglosamos todo esto, nos damos cuenta que está plagado de enunciados o preposiciones compuestas, por lo que técnicamente estamos empleando la lógica de programación en nuestro diario vivir o viceversa.