1. En un archivo de texto separado que debes crear, escribe explicaciones de los siguientes conceptos como si se lo estuvieras explicando a un niño de 12 años. Hacer esto te ayudará a descubrir rápidamente cualquier agujero en tu comprensión.

**\* Variables**

Las variables son un espacio para almacenar un objeto, y este es identificado con un nombre que permite conocer que guarda el objeto durante ese tiempo. Es como si tomáramos un envase al que vamos a llamar “vaso” y en este vaso almacenaremos “agua”.

Si le preguntamos al sistema si hay un “vaso” este nos dirá que contiene “agua” hasta que el programa borre la variable, y quedara el “vaso” indefinido o “vacio”.

**\* Strings**

Son textos que identifican objetos en una cadena de secuencias. Un ejemplo es, identificar un animal, el cual puede ser un gato o un perro. Los string se pueden representar de diversas formas y combinarlos de acuerdo al uso que requerimos para ejecutar alguna función.

**\* Funciones (argumentos, `return`)**

Las funciones son las tareas que vamos a realizar y que necesitamos para poder ejecutarlas. Un ejemplo básico lo podemos trasladar al día a día en nuestros hogares. Por ejemplo, podemos hacer un ejercicio con una “mascota” que ejecute una función como es “alimentarse”. Para comenzar requerimos del objeto o variable que en este caso puede es la mascota. Y queremos que se “alimente” por lo cual

FUNCIÓN mascota (alimentarse)

RETORNARA La mascota se alimenta

Cuando se alcanza la función RETURN el programara queda interrumpido para presentar el resultado de la función.

**\* Declaraciones `if`**

Las declaraciones son como preguntas que permiten tomar un camino alternativo en caso de que una parte de la actividad no se pueda completar, ya que no cumple con el objetivo para el que se ejecutó inicialmente, en el ejemplo de la mascota, podemos ver que puede pasar si la mascota cumple una condición que le permita alimentarse

Función mascota (alimentarse)

SI mascota == hambre,

ENTONCES Se alimentara

CONTRARIO

RETORNARA La mascota no se alimentara

\* Valores booleanos (`true`, `false`)

Son el resultado de una actividad que cumple con una única condición para dar una única respuesta. Dicho de otra forma, es la respuesta a una pregunta que solo tiene una respuesta a 2 caminos, por ejemplo, la mascota se alimentó (cierto o falso).