

Actividad N°1

Fundamentos de Programacion

Consulte y responda las siguientes preguntas

- 1° ¿Como funciona una computadora?
- 2° ¿Que entiende una computadora?
- 3° ¿Que es el sistema binario?
- 4° ¿Que es un bit?
- 5° ¿Que es un byte?
- 6° ¿Que es una variable en programacion?
- 7° ¿Que es una constante en programacion?
- 8° ¿Cuales son los tipos de datos en programacion?
- 9° Identifique cuales son las posibles variables segun los requerimientos del sistema en la empresa que usted visito
- 10° ¿Que es pseudocodigo?

Solución

1° Para el funcionamiento correcto de una computadora, se necesita de 3 elementos principales: un lugar donde guardar la informacion (Discos) , un lugar para procesar las instrucciones que recibe (procesador y memoria) y dispositivos para interactuar con el usuario (pantalla, teclado, escáner, impresora, etc).

2° Una computadora es un dispositivo informático que es capaz de recibir, almacenar y procesar información de una forma útil. Una computadora está programada para realizar operaciones lógicas o aritméticas de forma automática.

3° El sistema binario es una técnica de numeración donde solo se utilizan dos dígitos, el 0 y el 1. Suele emplearse particularmente en la informática. Es decir, este método se vale solo de dos símbolos, la unidad y el cero.

4° Se identifica Bit como el acrónimo de “binary digit”, que se traduce en español a “dígito binario”. En informática, bit es la unidad mínima de información.

5° El byte se trata de la unidad de información más pequeña que utiliza una computadora. Básicamente, un byte equivale a un conjunto ordenado de 8 bits. Por eso también suele llamársele como “octeto”.

6° Una variable es donde se guarda (y se recupera) datos que se utilizan en un programa (guardar datos, asignar valores, etc), se puede entender como un nombre que representa un valor y se utiliza de forma periodica para almacenar diversos tipos de datos.

7° Una constante es un elemento de datos con nombre con un valor predefinido. No se puede cambiar el valor asignado a una constante predefinida.

8° Int -> Cantidad entera

char -> Caracter

float -> Almacena valores reales en punto flotante

double -> Almacena valores reales en doble precisión

Void -> Se utiliza para definir una función que no devuelve ningún valor o declarar punteros genéricos

9° Una de las variables que existe en los requerimientos del sistema en la empresa que visité son: **nombre_del_proveedor, número_de_documento, correo_electronico_número_celular**. Paea el ingreso de los medicamentos tenemos variables como: **nombre_del_medicamento, fecha_de_vencimiento, código_de_medicamento, fecha_de_vencimiento, laboratorio_donde_fue_fabricado**, etc.

10° El pseudocódigo es una forma de escribir los pasos que va a realizar un programa de la forma más cercana al lenguaje de programación que vamos a utilizar posteriormente. Es como un falso lenguaje, pero en nuestro idioma, en el lenguaje humano y en español.

