

A continuación, presento las respuestas a la Actividad 0.

1. a. A grandes rasgos, la Unidad Central de Procesamiento (C.P.U. en las iniciales en inglés) viene a ser el brazo de una computadora, en donde, valga la redundancia, "procesa" todas las actividades en el sistema.

1. b. La Memoria de Acceso Aleatorio (RAM) cumple con la función de almacenar temporalmente información que usa la computadora para correr distintos procesos, procesos que, la computadora necesite mas tarde, o que se este corriendo procesos que necesiten tener memoria temporalmente, para volver al mismo sitio.

1. c. Un algoritmo es una serie de pasos ordenados a seguir, para lograr obtener el resultado en una tarea. En el ámbito informático, el algoritmo se utiliza mucho para que el desarrollo de una tarea como reparar un sistema, hacer un programa, sea lo mas práctico, eficiente, y a prueba de errores posible.

1. d. Un programa se lleva a cabo, para recolectar una serie de instrumentos y herramientas, que pueden tener similitudes en un contexto específico, es decir, que un programa esta hecho para ayudar en una problemática, ya sea a nivel de una computadora, para correr cierto proceso, como para hacer un "programa" de estudios, o que alguna situación en concreto, necesite esas herramientas para determinada tarea. Todas estas problemáticas, pueden ser llevadas a el mundo de la informática.

1. e. Código fuente, es todo lo que está en líneas de texto, las cuales se acercan mas a un conjunto de órdenes booleanas, es decir, que son poco comprensibles para el usuario normal, y mucho mas entendibles para la computadora.

1. f. El compilador es un interprete de lenguajes, que se usa para partir de un lenguaje a otro. Es más común ver que un compilador se usa para traducir lenguaje máquina (el lenguaje que usan las computadoras) a cualquier otro tipo de lenguaje de tipado fuerte.

1. g. La variable es lo que se utiliza en programación para hacer que los sistemas y programas adopten ciertas conductas, como tomar una igualdad, una desigualdad, si un valor es verdadero, y de muchas otras maneras, además, esta puede ser modificada durante la ejecución del programa.

1. h. La constante viene a ser la contraposición de una variable, esta no puede ser modificada una vez creada, esta solamente se puede leer.

2. Envía la información necesaria desde la unidad de almacenamiento a la RAM, y así, el procesador va leyendo eso desde la RAM, dicha información, viaja a traves de una serie de conexiones eléctricas llamadas "buses".

3. Fuente: <https://www.digitalhouse.com/ar/blog/los-10-lenguajes-programacion-mas-usados-mundo>

Los lenguajes de programación mas utilizados en el mercado son: Java, C, C++, C# y Python.

4. Así se escribe "Hola Mundo" en Java:

```
public class HolaMundo {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hola Mundo");  
    }  
  
}
```

Y se compila y ejecuta...

```
javac HolaMundo.java  
java HolaMundo
```

Así se escribe "Hola Mundo" en C:

```
/* Programa: Hola mundo */  
  
#include <conio.h>  
#include <stdio.h>  
  
int main()  
{  
    printf( "Hola mundo." );  
  
    getch(); /* Pausa */  
  
    return 0;  
}
```

Así se escribe "Hola Mundo" en C++:

```
// Primer programa de ejemplo en C++
```

```
#include <iostream>
```

```
int main ()  
{  
    std::cout << "Hola, mundo";  
    return 0;  
}
```

Así se escribe “Hola mundo” en C#:

```
using System;  
using System.Collections.Generic;  
using System.Linq;  
using System.Text;  
using System.Threading.Tasks;  
  
namespace ConsoleApp1  
{  
    class Program  
    {  
        static void Main(string[] args)  
        {  
            Console.WriteLine("Hola Mundo !!");  
  
            // Espera a la pulsación de retorno de carro  
            Console.ReadLine();  
        }  
    }  
}
```

Y así se escribe “Hola mundo” en Python:

```
print("¡Hola, mundo!")
```

Puedo destacar, que todos los lenguajes, siendo completamente diferentes, compilan con palabras mas, palabras menos, casi de la misma manera.

5. Primero que nada, optaría justamente por marcar un algoritmo. Hacer una lista con los pasos muy detalladamente, señalando hasta el menor de los pasos:

- Abrir la tapa de la pava
- Llenar proporcionalmente de agua.

- Cerrar la tapa.
- Apoyar pava en la base.
- Regular la temperatura (si es posible).
- Revisar que este conectada a la corriente eléctrica correspondiente.
- Enchufarla si no lo está.
- Darle al interruptor.
- ¡Café!

6. Haría lo mismo que en la pregunta 5., pero primero asegurándome de que dispositivo esté usando, y haciendo el algoritmo.

7. Software Libre, como bien dice la palabra, es libre, libre de cualquier comisión, y de público abierto. Lo mismo para Open Source.

8. Ventaja: Que la mayoría de productos sean públicos y gratis, estimula a mas personas a usarlos. Desventaja: Que a veces, el Software pago, puede ser mas eficiente, por la mera causa de usar los fondos para invertir en el producto.

Pero de igual manera, la gente es capaz de hacer cosas increíbles en todos lados.