1. **El Lenguaje.**
   1. Tipos de datos
   2. Estructura de un programa, variables, expresiones, instrucciones.
   3. Funciones.
      1. Que regresan y que no regresan valores.
      2. Con parámetros, sin parámetros.
      3. Parámetros por referencia.
   4. Recursividad: básica.
   5. Cadenas de caracteres (tipo string).
   6. Arreglos.
      1. Unidimensionales.
      2. Bidimensionales.
      3. Vectores (tipo vector)
   7. Estructura (tipo struct).
   8. Clases
   9. Colecciones.
   10. Recursividad: avanzada
   11. Apuntadores.
2. **Matemáticas** (según se vaya necesitando, y un poco mas).
   1. Funciones.
   2. Teoría de números.
   3. Combinatoria.
   4. Grafos.
   5. Árboles.
   6. Autómatas.
   7. Complejidad algorítmica.
3. **Problemas y el diseño de algoritmos** (se desglosará mas adelante).
   1. Problemas,
   2. Estrategias