

Trabajo De Fundamentos Computacionales

Nombre: *Jhordan Kriss Bustamante Solano*

Fecha: *03/02/2021*

Consulta programa PSeInt :

¿Que es PSeInt y como se utiliza?

PSeInt es una *aplicación informática de software libre* que sirve para escribir **algoritmos en pseudocódigo y ejecutarlos**, y además **genera diagramas de flujo** de dichos algoritmos. La práctica de escribir algoritmos con PSeInt puede ayudarte a **aprender a programar**.

El pseudocódigo no es un lenguaje de programación, pero es un «falso lenguaje» intermedio entre nuestro lenguaje natural y un lenguaje de programación. A través de él se pueden escribir los algoritmos con un lenguaje más próximo al nuestro. Una vez que tienes un algoritmo escrito en pseudocódigo lo puedes escribir en cualquier otro lenguaje. Utilizar esta aplicación puede ser **una buena manera de empezar para aprender a programar**

En programación un algoritmo o programa es una **secuencia de acciones o instrucciones que resuelve un determinado problema**. A continuación verás cómo hacer un algoritmo en PSeInt:

Algoritmo y FinAlgoritmo son las palabras clave que se utilizan para **abrir y cerrar, respectivamente, el algoritmo o programa**. Y después, cada acción o instrucción puede consistir en: *definiciones de variables, mostrar texto por pantalla, pedir datos al usuario por teclado, borrar la pantalla, expresiones matemáticas o lógicas, estructuras de control (condicionales, bucles, ...), etc.* Para **escribir comentarios se empieza la línea con los símbolos «//»**.

Cada variable tiene un tipo de dato asociado, por lo que siempre guardará el mismo tipo de dato. Una variable que guarde un número no podrá guardar después otro tipo que no sea un número. Los tipos de datos en PSeInt pueden ser: *NUMERO, NUMERICO, ENTERO, REAL, CHARACTER, TEXTO, CADENA y LOGICO*. Para declarar una variable se utiliza la palabra clave Definir.

Existen otras palabras claves que realizan acciones simples, todas ellas junto con las anteriores, son las llamadas **secuenciales**. Borrar Pantalla se utiliza para **limpiar la pantalla**, dejarla vacía como el que limpia una pizarra. Esperar se utiliza para **parar el algoritmo un intervalo de tiempo**, que se indica a continuación junto a la unidad de dicho intervalo, que puede ser *segundos* y *milisegundos*, por ejemplo: *Esperar 5 Segundos*;. Esperar Tecla se utiliza también para parar el algoritmo **hasta que el usuario pulsa una tecla**.

Bibliografía:

<https://terepebernal.com/blog/pseudocodigo/algoritmos-pseint-lo-mas-basico/>

<https://sourceforge.net/projects/pseint/>

<https://www.monografias.com/trabajos-pdf5/tutorial-pseint/tutorial-pseint.shtml>