

Programación

A partir de ahora, los algoritmos que desarrollemos van a ser procesados por la computadora. Estaremos trabajando de la siguiente manera:

1. Desarrollaremos algoritmos en papel (pseudocódigo), donde estaremos viendo conceptos y lógica de programación.
2. Implementaremos los algoritmos escritos anteriormente en el lenguaje de programación C++.

Un **lenguaje de programación** es un lenguaje que permite a los desarrolladores escribir un conjunto de instrucciones que serán ejecutadas por una computadora.

Variables y constantes

Las variables son **lugares** donde se pueden **almacenar datos**. Para identificarlas se les da un nombre. Cuando se referencia ese nombre, se está hablando del dato que contiene.

Una variable puede almacenar **solo un dato a la vez**. Cuando se asigna un nuevo valor, el anterior se pierde.

Las **constantes** son similares a las variables. La diferencia está en que le podemos asignar un dato una **única vez**. Si luego le tratamos de asignar otro dato tendremos un error en nuestro programa.

A cada variable o constante que creemos en nuestros programas se les debe indicar el **tipo de dato** que almacenarán.

Tipos de datos primitivos

La computadora es capaz de procesar **números, textos, y booleanos**.

Números: Dentro de los tipos de datos numéricos, tenemos 2 tipos:

- **Numérico entero:** Son los números negativos y positivos exactos, es decir, sin comas, tales como:
 - 5
 - -100
 - 0
 - 12345678
- **Numérico real:** Son los números con coma, tales como:
 - 3.14
 - -10.5
 - 1.0

Operaciones: Podemos hacer varias operaciones entre los tipos de datos numéricos, tales como:

- **Sumar**, con el operador +. Ej: **10 + 5** (Resultado: **15**)
- **Restar**, con el operador -. Ej: **10 - 5** (Resultado: **5**)
- **Multiplicar**, con el operador *. Ej: **10 * 5** (Resultado: **50**)
- **Dividir**, con el operador /. Ej: **10 / 5** (Resultado: **2**)
- **Resto de una división**, con el operador %. Ej: **10%5** (Resultado: **0**)

Condiciones: Podemos preguntar si dos números son:

- **Iguales**, con el operador ==. Ej: **10 == 5** (Resultado: **false**)
- **Diferentes**, con el operador !=. Ej: **10 != 5** (Resultado: **true**)
- **Mayor que**, con el operador >. Ej: **10 > 5** (Resultado: **true**)
- **Menor que**, con el operador <. Ej: **10 < 5** (Resultado: **false**)
- **Mayor o igual que**, con el operador >=. Ej: **5 >= 5** (Resultado: **true**)
- **Menor o igual que**, con el operador <=. Ej: **5 <= 5** (Resultado: **true**)

Cadena de caracteres (texto): También son conocidos como **strings**. Para crear datos de este tipo, se los debe encerrar entre comillas dobles. Ejemplos de cadenas de caracteres son:

- "Argentina"
- "10"
- "Hola mundo!"

Podemos concatenar (unir) textos con el operador +:

- **"Hola " + "Mundo"** (Resultado: "Hola Mundo")

También podemos obtener un carácter específico de una cadena, indicando la posición entre **[]** (corchetes). El primer carácter de un texto empieza en la posición **0**. Ejemplo:

```
miString = "Hola mundo"
miCaracter = miString[0]
```

En la variable miCaracter tendremos el carácter 'H'.

Boolean: Este es un tipo de dato muy especial, ya que solo puede tener **dos** posibles valores (verdadero o falso):

- true
- false

Y, como se imaginarán, son las **condiciones** las que nos devuelven este tipo de dato.

Estructura de un programa

Vamos a estructurar nuestros algoritmos en papel de la siguiente manera:

Programa <nombre del programa>

Constantes

<nombre de la constante> = <valor>

...

Variables

<nombre de la variable>: <tipo de dato>

...

Comenzar

<aquí escribiremos nuestro código>

...

Fin

Entrada y salida de datos

Podemos pedirle datos al usuario usando:

leer(variable)

Esto nos guardara el valor ingresado por el usuario en la variable.

Para mostrar datos por pantalla, usaremos:

mostrar()

Ejemplo:

mostrar("Hola mundo"). Esto nos mostrar por pantalla el texto "Hola mundo"

Ejercicios

- 1) Escribe un programa que solicite al usuario dos números enteros e imprima la suma, resta, multiplicación y división de estos dos números.
- 2) Escribe un programa que solicite al usuario tres calificaciones (números enteros) y calcule el promedio de las tres calificaciones, mostrándolo por pantalla.
- 3) Escribe un programa que solicite al usuario tres números enteros y determine e imprima el número mayor