

1. Un programa es un conjunto de instrucciones/pasos lógicos que nos permiten realizar una tarea específica.
2. Creo que es conveniente separar en fases el proceso de desarrollo de software porque nos permite una mejora en el diseño y la gestión del producto/proyecto.
3. El teorema de la programación es un resultado en la teoría de lenguajes. Establece que toda función computable puede ser implementada en un lenguaje de programación que combine sólo tres estructuras lógicas.
4. Las bibliotecas/librerías son aquellas que contienen un conjunto de funciones y procedimientos que pueden reutilizarse en un programa.
5. El concepto de *Intérprete* es un programa que ejecuta directamente las instrucciones escritas en un lenguaje de programación dado como JavaScript.
En cambio, un *Compilador* es un programa que transforma el código fuente de un programa a su equivalente en otro lenguaje de programación de más bajo nivel como C++. Podemos relacionar que el lenguaje primero se compila a su representación intermedia que luego se interpreta en tiempo de ejecución. En este caso, no hay que pensar en los compiladores e intérpretes como programas individuales sino como componentes de un sistema más complejo que los combina para llegar a ejecutar un programa. Ésta es la tendencia actual.
6. Podemos clasificar a los lenguajes de programación según su nivel:
 - a. DE ALTO NIVEL
 - b. DE NIVEL MEDIO
 - c. DE BAJO NIVEL
 - d. DE MÁQUINA
7. Un TIPO DE DATOS es la propiedad de un valor que determina su dominio (qué valores puede tomar), qué operaciones se le pueden aplicar y cómo es representado internamente por el procesador. Tipos de datos en C:
 - a. **Enteros**: números completos y negativos, de tipo int.
 - b. **Variantes de Enteros**: tipo short, long int y unsigned.
 - c. **Reales**: números decimales, tipo float, double o long double.
 - d. **Caracteres**: letras, dígitos, símbolos y signos de puntuación tipo char.
8. Tipos de estructuras:
 - a. **Estructura secuencial**: Esta estructura nos permite entender como es el flujo de ejecución de un programa.
 - b. **Estructura de decisión**: Esta estructura nos permite expresar algo que debe suceder bajo ciertas circunstancias y se complementan con los operadores lógicos.
 - c. **Estructura de repetición**: Se utilizan ante la necesidad de repetir varias veces una serie de instrucciones , hasta que se cumpla una condición.
9. Una función es un grupo de instrucciones, variables, constantes y estructuras que están diseñados con un propósito particular y tiene su nombre propio. Podemos decir que una función retorna un valor y un procedimiento sólo ejecuta comandos.