UNIDAD II

La unidad II, nos sirvió para aprender sobre lenguajes de programación de bajo nivel y lenguajes de programación de alto nivel. Los lenguajes de alto nivel se asemejan más al lenguaje natural, mientras que los lenguajes de bajo nivel se asemejan al lenguaje con el que se programan las computadoras a través de instrucciones en sistema binario.

Vimos que un **lenguaje de programación** consta de una estructura, una sintaxis y cuenta con palabras reservadas, así también manejan tipos de datos que sirven para trabajar con variables o constantes. Los tipos de datos que se encuentran disponibles son: **alfanuméricos**, **carácter**, **booleanos** y **cadenas de caracteres**.

Las **variables** y **constantes** sirven para reservar y utilizar espacios de memoria en los que se guardará información. Una variable puede cambiar su valor durante la ejecución de un programa, mientras que una constante, conserva su valor durante la ejecución de un programa.

También aprendimos sobre **estructuras de control** en un programa, las cuales sirven para dirigir el flujo o secuencia del programa. Vimos 2 tipos de estructuras, las estructuras condicionales y las estructuras repetitivas.

Entre las estructuras de control **condicionales** tenemos: **if, if…else, if…else if…else**, con las cuales se evalúa una condición, si la condición tiene un valor verdadero se ejecuta un grupo de instrucciones, si la condición es falsa, se ejecuta otro grupo de instrucciones. También tenemos la estructura **switch**, la cual se utiliza para ejecutar un grupo de instrucciones si una condición tiene más de dos valores posibles. La estructura switch, también cuenta con una instrucción especial llamada **break**, con la cual se interrumpe la ejecución de la secuencia de instrucciones que aparecen después de la instrucción break. La estructura switch también contiene la instrucción **default**, que sirve para ejecutar un grupo de instrucciones si la condición no es igual a ninguno de los valores específicos listados previamente.

Para las estructuras de control **repetitivas**, trabajamos con for y while. Para el ciclo **for**, se usa cuando se tiene un número específico de veces que se ejecutará un grupo de instrucciones. Mientras que el ciclo **while**, se utiliza para ejecutar un grupo de instrucciones cuando no está definido el número de veces que ha de ejecutarse.

Por último, utilizamos el lenguaje de programación **JAVASCRIPT** para hacer 2 programas que usaban estructuras de control condicionales y repetitivas.