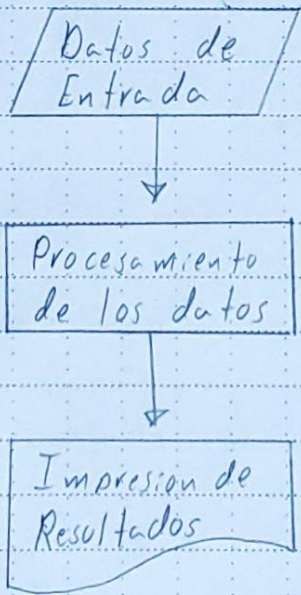


NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Jhanquielis Silverio	1/5	Carlos A. Pichardo	23/5/2024

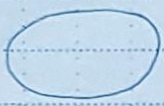
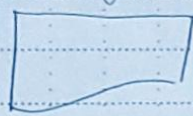
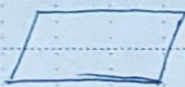
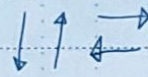
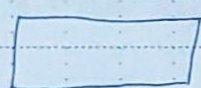

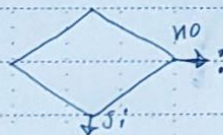


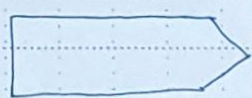
Title: Algoritmos, diagramas de Flujo y programas en C

<p>Keyword</p> <p>Proceso Pasos solución Algoritmo consistente</p>	<p>Topic: problemas y algoritmos</p> <p>Notes: Los humanos realizamos series de pasos para efectuar procedimientos. Por ejemplo, cuando preparamos nuestro desayuno o hacemos la cama. Estos procedimientos con pasos concretos son los algoritmos. Un algoritmo debe ser preciso, consistente y finito.</p> <p>El algoritmo consta de tres secciones principales</p>
<p>Questions</p> <p>Existe algun Proceso que no se pueda representar en diagrama de Flujo?</p>	 <pre> graph TD A[Datos de Entrada] --> B[Procesamiento de los datos] B --> C[Impresión de Resultados] </pre>

Summary: Toda serie de pasos que se realizan para obtener un resultado o resolver problemas es un Algoritmo

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Jhanquielis Silverio Batista	2/5	Carlos. A. Pichardo	23/5/2024

Title: Algoritmos, Diagramas de Flujo y Programas en C

Keyword	Topic: Diagrama de Flujo
representación esquema gráfica Flujo	<p>Notes: Un diagrama de Flujo es la esquematización de un algoritmo. Muestra gráficamente los pasos que, luego, serán llevados al programación.</p> <p>Simbolos utilizados en el diagrama de Flujo:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>  : inicio y fin del diagrama </div> <div>  : impresion de resultado </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div>  : entrada de datos </div> <div>  : Direccion del Flujo </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div>  : proceso </div> <div>  : Conexion dentro de la misma pagina </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div>  : Decision </div> <div>  : Conexion entre paginas diferentes </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div>  : multiples opciones </div> <div>  : modulo de un subproblema que se debe resolver para continuar </div> </div>
Questions existe más Sibolos que no se mencionen aqui?	

Summary: Los Algoritmos se representan mediante diagramas de Flujo y estos se puede representar en lenguaje de programación.

Title: Algoritmos, Diagramas de Flujos y Programaciones C

Keyword

Datos
Simples
estructurados
Identificadores
Constantes
Variables

Topic: Tipos de Datos

Notes: Los datos se clasifican en simples y estructurados. Los simples solo ocupan una casilla de memoria. Dentro de estos están los enteros (int), los reales (float) y los caracteres (char).

Por otro lado, los estructurados son los que con un nombre se llaman un grupo de casillas. Estos son los arreglos, cadenas de caracteres y registros.

Simples o estructurados a los nombres que se le asignan a la o las casillas se le llama identificador. En C se diferencia entre mayúscula y minúscula.

Questions

Pueden las variables considerarse como contenedores de información?

Las constantes son datos que no cambian durante el programa. Y se deben definir al comienzo.

Las variables son objetos que se pueden cambiar durante la ejecución.

Summary: Los datos pueden ser simples (una casilla) o estructurados (varias). Los identificadores nombran casillas, las constantes no cambian y las variables sí, ambas se nombran con identificadores.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Jhonyelis Silverio Batista	4 / 5	Carlos A. Pichardo	23/5/2024

Title: Algoritmos, Diagrama de Flujo y Programación en C

Keyword	Topic: Operadores				
<p>Comparar añadir disminuir separar operar</p>	<p>Notes: Los operadores realizan operaciones. Pueden ser aritméticos, relacionales y lógicos. Y de estos se derivan aritméticos simplificados, de incremento y decremento; y el operador coma.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Operadores Aritméticos son Suma (+), resta (-), multiplicación (*), División (/) y Módulo o residuo de la división (%). $x = 15 \% 2 \quad x = 1$. - Los operadores (+, *, /) se pueden simplificar de la siguiente manera: <table border="0"> <tr> <td>Simplificado</td> <td>normal</td> </tr> <tr> <td>$x += 5$</td> <td>$x = x + 5$</td> </tr> </table> - Los operadores de incremento y decremento aumentan o disminuyen en una unidad lo que operan y son: (++), (--) - Los operadores relacionales dan verdadero o falso como resultado: igual a (==), menor que (<), menor o igual (<=), Diferente que (!=), mayor que (>), mayor o igual (>=) - Los operadores lógicos permiten formular condiciones complejas a partir de otras más simples: negación (!), conjunción (&&), disyunción () - La coma sirve para encadenar diferentes expresiones 	Simplificado	normal	$x += 5$	$x = x + 5$
Simplificado	normal				
$x += 5$	$x = x + 5$				
<p>Questions</p> <p>los operadores varían entre lenguajes de programación?</p>					

Summary: Los operadores son los que nos permiten trabajar a voluntad con los datos.

NAME

Thangyelis Silverio Batista

PAGES

5/5

SPEAKER/CLASS

Carlos A. Pichardo

DATE - TIME

23/5/2024

Title:

Algoritmos, Diagramas de Flujo y Programacion en C

Keyword

lenguaje
programa
instrucciones

Topic: Programas

Notes: Un programa son las instrucciones que sigue la computadora. los programas se escriben en un lenguaje de programacion a partir del diseno de diagrama de Flujo. Cada lenguaje tiene su Sintaxis.

C es un lenguaje de tipo estructurado, arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. Si la solucion a un problema es correcta, el programa sera facil de entender y modificar.

Questions

Que lenguaje se recomienda aprender despues de C?

Programar requiere pensamiento abstracto, flexible y critico, a la hora del diseno del algoritmo. Mientras que la redaccion suele ser sencilla si se conocen la Sintaxis.

Summary:

la programacion es el lenguaje por el que le damos instrucciones a las computadoras.