

Unitat 1.

Fonaments de Programació

Recomanacions d'Estudi

Autors: Carlos Cacho y Raquel Torres

Revisat per: Lionel Tarazón - lionel.tarazon@ceedcv.es

Fco. Javier Valero – franciscojavier.valero@ceedcv.es

José Manuel Martí - josemanuel.marti@ceedcv.es

Guillermo Garrido Portes - g.garridoportes@edu.gva.es

Jose Cantó Alonso – j.cantoalonso@edu.gva.es

2023/2024



[CC BY-NC-SA 3.0 ES](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/) **Reconeixement – No Comercial – Compartir**
igual (by- nc-sa) No es permet un ús comercial de l'obra original ni de les
possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb
una llicència igual a la que regula l'obra original. NOTA: Aquesta és una obra
derivada de l'obra original realitzada per Carlos Cacho i Raquel Torres.

UF01. Fonaments de Programació (Recomanacions d'estudi)

1. Objectius

Aquesta primera quinzena tractarem una xicoteta introducció a l'assignatura, per a donar temps als alumnes a saber connectar-se, a conèixer millor la plataforma, al fet que es matriculen els que encara no ho estan. Ens posarem tots al dia i començar el treball.

Els objectius d'aquesta primera part són:

- Comprendre què és un algorisme.
- Conèixer els elements bàsics d'un algoritme i el seu significat.
- Saber avaluar expressions i operadors.
- Representar algoritmes senzills.

2. Continguts

1. Introducció
2. Algoritme
3. Cicle de vida d'un programa
4. Documentació
5. Elements d'un programa
6. Representació

3. Exercicis i Tasques

És important llegir atentament les anotacions i tindre'ls a mà per a fer els exercicis proposats. Això us permetrà començar a aprendre a pensar de forma algorítmica, pas previ i fonamental abans de veure les següents unitats en les quals aprendreu a dissenyar algoritmes més complexos i a programar mitjançant el llenguatge de programació Java.