[Fecha]

APRENDIZ:

* David Daniel madera Díaz

instructor:

* Elíseo vegas

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN**

1. **¿Cómo funciona una computadora?**

Al abrir una computadora, se verán diferentes tarjetas electrónicas, chips y cables; pero mantengámonos lejos de las explicaciones complicadas por ahora. Es más fácil si entendemos que un ordenador necesita tres cosas para funcionar correctamente:

+ un lugar donde guardar la información, los discos

+ un lugar para procesar las instrucciones que recibe, el procesador y la memoria

+ dispositivos para interactuar con el usuario, los periféricos (pantalla, teclado, escáner, impresora, etc.)

1. **¿Qué entiende una computadora?**

Una computadora es un dispositivo informático que es capaz de recibir, almacenar y procesar información de una forma útil. Una computadora está programada para realizar operaciones lógicas o aritméticas de forma automática.

1. **¿Qué es el sistema binario?**

El sistema binario es un sistema de numeración en el que los números se representan utilizando las cifras 0 y 1, es decir solo 2 dígitos (bi = dos).

Esto en informática y en electrónica tiene mucha importancia ya que las computadoras trabajan internamente con 2 niveles: hay o no hay de Tensión, hay o no hay corriente, pulsado o sin pulsar, etc.

1. **¿Qué es un bit?**

Se identifica Bit como el acrónico de “binary digit”, que se traduce en español a “dígito binario”. Según esta definición, un bit es un dígito del sistema de numeración binario, que se representa con dos valores, el 0 y el 1.

En informática, bit es la unidad mínima de información. Se utiliza para representar la contraposición entre dos valores (apagado y encendido, falso y verdadero, abierto y cerrado).

1. **¿Qué es un byte?**

Byte es un término utilizado en el área de sistemas, para definir a la unidad de información digital equivalente a un conjunto ordenado de bits (generalmente la relación entre bits y bytes es de 8:1).

1. **¿Qué es una variable de programación?**

El concepto de variable en informática hace referencia a un nombre que representa un valor y se utiliza de forma habitual en programación para guardar distintos tipos de datos para poder operar con ellos posteriormente.

1. **¿Qué es una constante en programación?**

Una constante, en programación, se define como un valor fijo que un programa no puede modificar mientras se está ejecutando. A estos valores fijos también se les conoce como literales. Se trata como una variable común, excepto que su valor no puede alterarse después que se haya definido.

1. **¿Cuáles son los tipos de datos en programación?**

Los tipos básicos de datos, también llamados primitivos, muy a groso modo, se pueden agrupar en 3: Los tipos de datos numéricos, los lógicos y los de texto (o alfanuméricos).

Dentro del grupo de los tipos de datos numéricos, a su vez, destacan dos tipos: los enteros y los reales.

Entre los tipos de datos de texto hay que mencionar dos: el tipo carácter y el tipo cadena (cadena de caracteres, o string).

1. **Identifique cuáles son las posibles variables según los requerimientos del sistema en la empresa que usted visitó.**

* Nombredelproveedor
* No°deidentificación
* Teléfono
* Dirección
* Correo

1. **¿Qué es un pseudocódigo?**

Se denomina pseudocódigo a un método usado para visualizar la solución de un algoritmo de manera detallada. Este término se usa en ámbitos como el de las ciencias de la computación, las carreras en informática y el análisis numérico.

Entonces, el pseudocódigo es una manera relativamente sencilla de expresar los distintos pasos que debe realizar un programa hasta alcanzar su objetivo.