Unidad 2

Variables

Una variable es la que se define al inicio del código fuente para poder ingresar datos que se van a utilizar mas adelante dentro del código, esta variable puede cambiar su valor según se le indique en el código.

Constantes

Este tipo de variables va a almacenar un dato fijo que no puede cambiarse en el código.

Datos numéricos

Estos datos son lo que interpreta el lenguaje de programación como enteros o decimales los cuales se utilizan dentro del código en operaciones matemáticas.

Operaciones aritméticas

Son las operaciones que se realizan utilizando los operadores de suma, resta, multiplicación y division los cuales devuelven un resultado numérico dentro del código.

Operaciones comparativas

Son las operaciones que se realizan utilizando los operadores de igual, mayor y menor los cuales comparan datos para devolver un resultado lógico.

Operaciones Lógicas

Son operaciones que se realizan utilizando los operadores y, o y no los cuales evalúan varias condiciones y devuelven un resultado lógico.

Condicional IF

Es una estructura que ayuda a resolver un problema haciendo una comparativa inicial la cual si es verdadera devuelve un resultado de lo contrario se puede ejecutar una nueva condicionante o solamente finalizar la comparativa con un resultado negativo.

Condicional Switch

Es una estructura que ayuda a seleccionar una parte del código especifico por medio de números los cuales se van definiendo uno a uno, al final se devuelve el resultado dependiendo del número que se seleccione.

Bucle For

Es un ciclo de código que se ejecuta n cantidad de veces, ejecuta las instrucciones definidas en el código.

Bucle While

Es un ciclo de código que se ejecuta indefinidamente hasta que se cumpla una condición definida en el código.