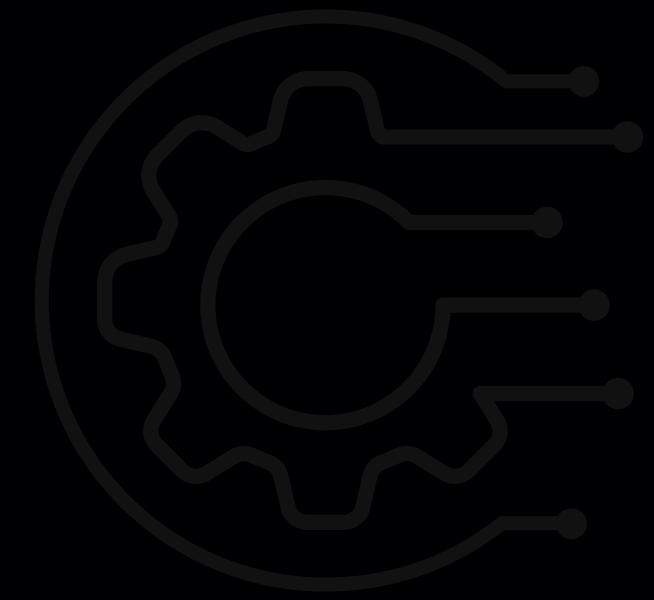


# PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

The background features a dark, moody image of a person's hand resting on a laptop. Overlaid on this are several technical graphics: a large pink circle behind the word 'DE' in the second line, a faint gear and circuit pattern in the top right, and a network diagram of nodes and lines in the bottom left. A small pink circle is also visible on the far right edge.



# LENGUAJES DE ALTO NIVEL

Son los más sencillos de entender para los seres humanos.

Tienen un "bajo" nivel de complejidad, comparado a los lenguajes ensambladores.



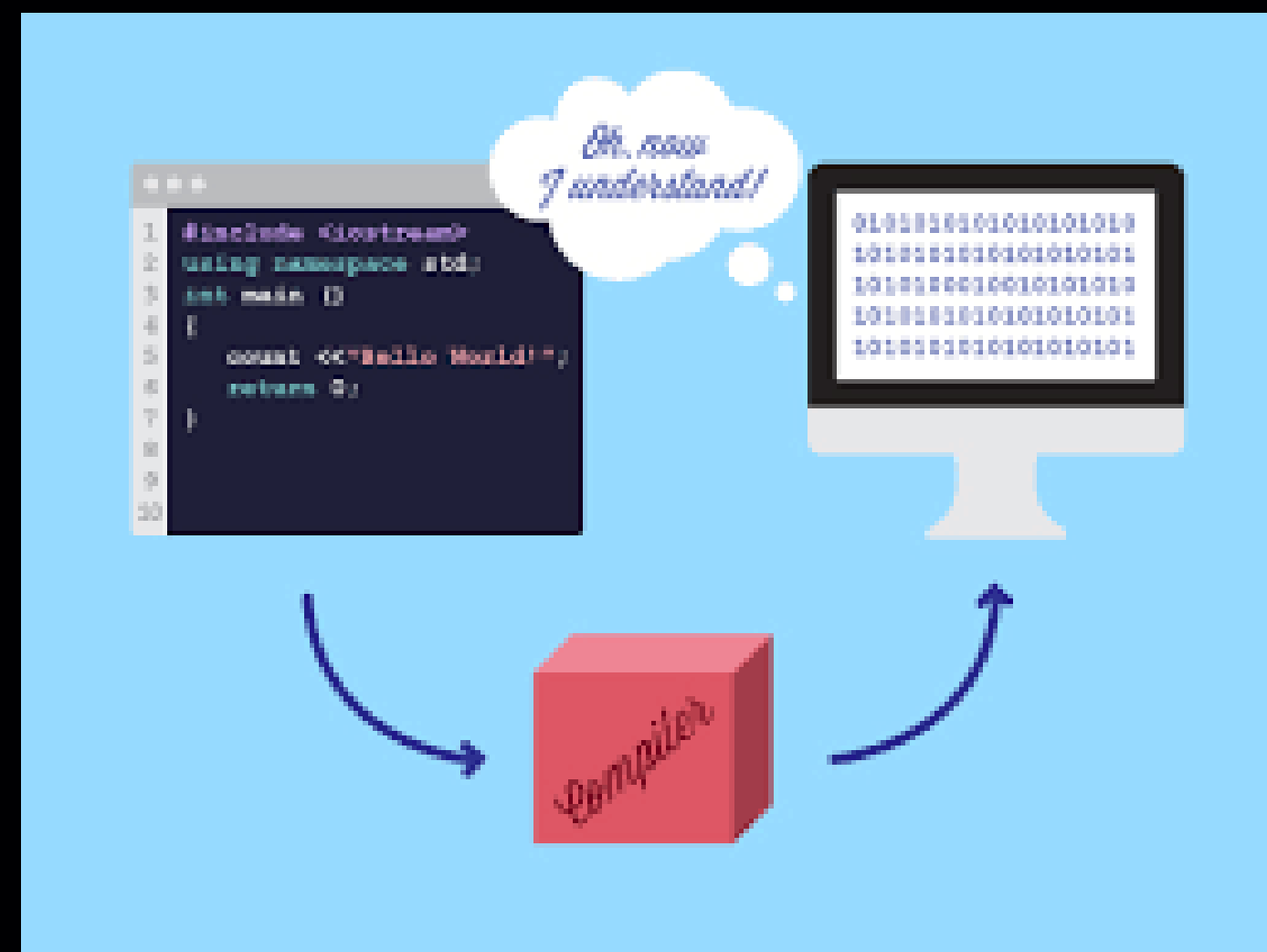
```
[0x00000000]> pd
0x00000000  90          nop
0x00000001  90          nop
0x00000002  6800009c00  push 0x9c0000 ; 0x009c0000
0x00000007  e8c7ace37b  call 0x7be3acd3
               0x7be3acd3(unk)
0x0000000c  bb04009c00  mov ebx, 0x9c0004
0x00000011  8903        mov [ebx], eax
0x00000013  e81903f47b  call 0x7bf40331
               0x7bf40331()
0x00000018  bb08009c00  mov ebx, 0x9c0008
0x0000001d  8903        mov [ebx], eax
0x0000001f  bb00009c00  mov ebx, 0x9c0000
0x00000024  c60300      mov byte [ebx], 0x0
-> 0x00000027  68e8030000  push 0x3e8 ; 0x000003e8
| 0x0000002c  e81124e37b  call 0x7be32442
|               0x7be32442(unk)
=< 0x00000031  ebf4        jmp 0x100000027
0x00000033  90          nop
0x00000034  ff          invalid
0x00000035  ff          invalid
0x00000036  ff          invalid
0x00000037  ff          invalid
```

# LENGUAJES ENSAMBLADORES

Traduce las instrucciones escritas en lenguaje ensamblador para darle instrucciones a la máquina.

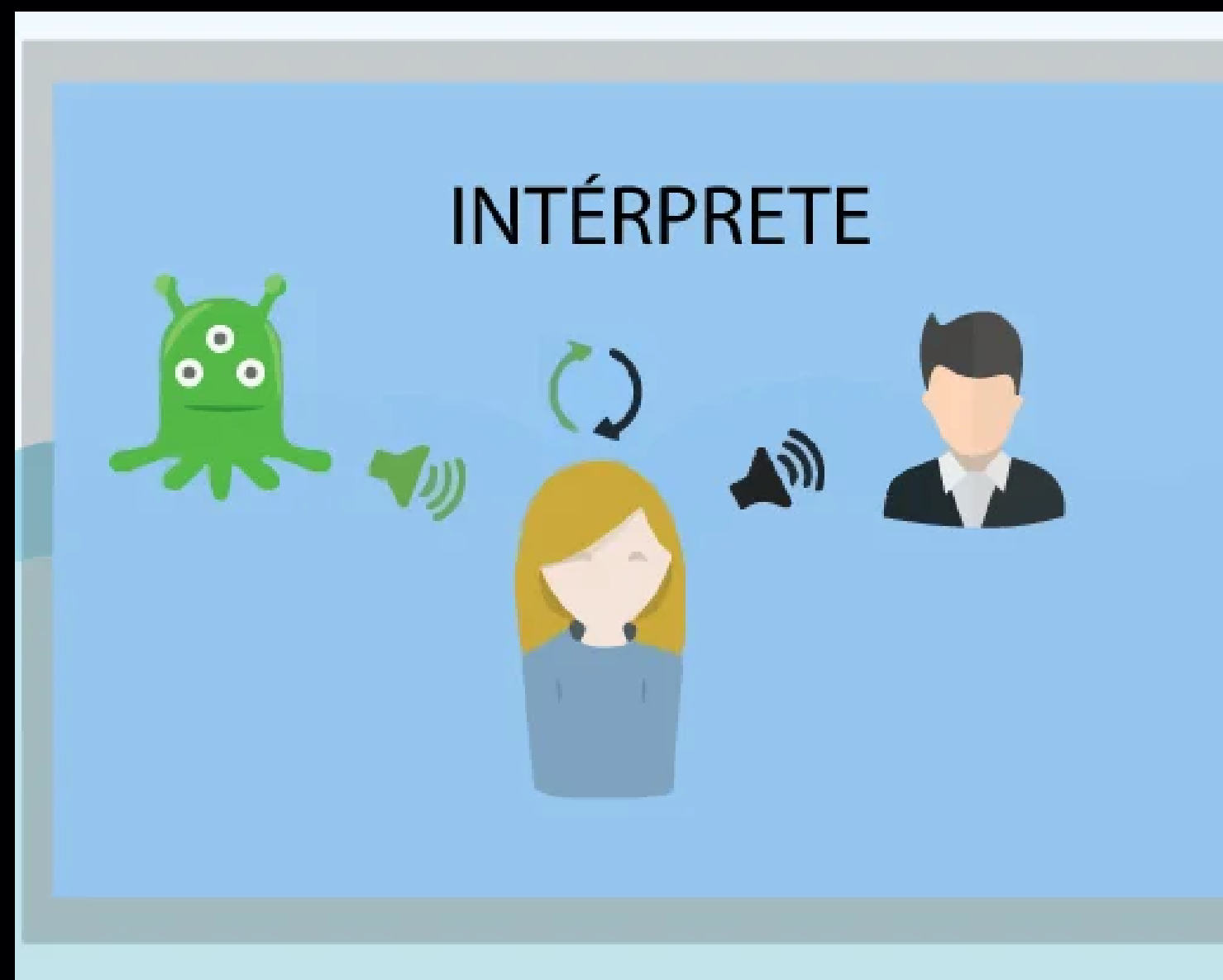


# COMPILADOR E INTÉRPRETE



# COMPILADOR

Fabrica todo el programa antes de comenzar con su ejecución. No permite la ejecución del programa si existen errores.



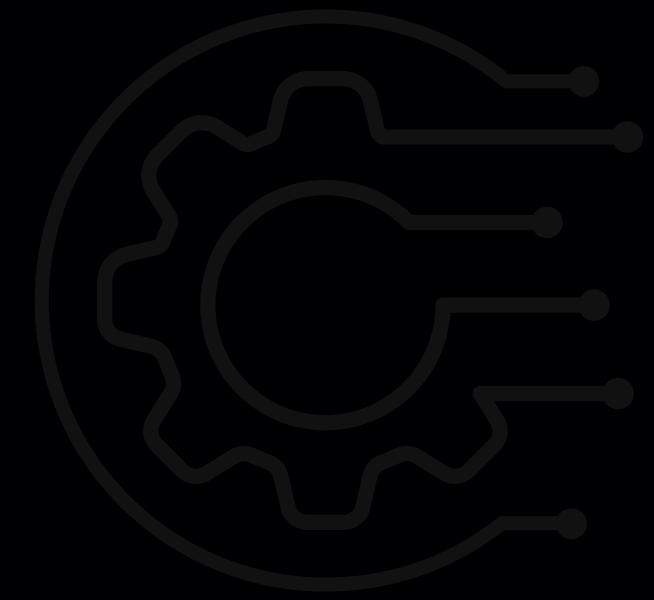
**INTÉRPRETE**

Fabrica el programa paso a paso, para mostrar los posibles errores en tiempo de ejecución.



# ALGORITMOS



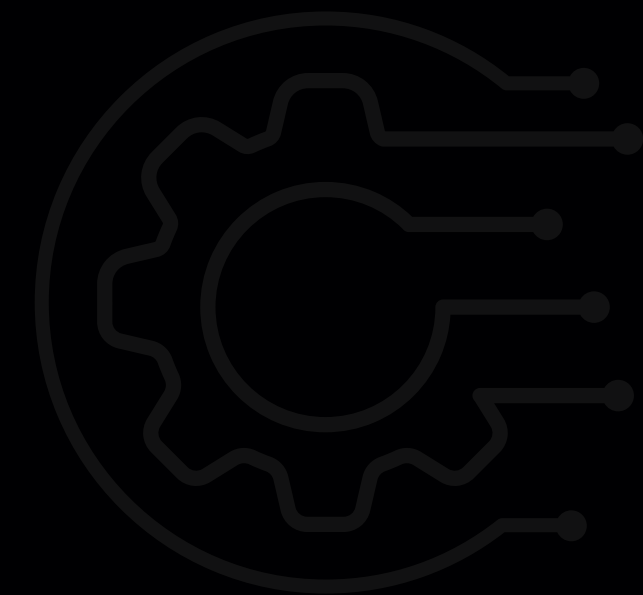


# RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

El objetivo principal de un algoritmo es enseñar a resolver problemas.

Estos pueden estar compuestos por varios pasos.

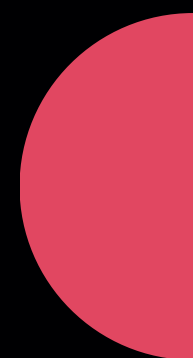
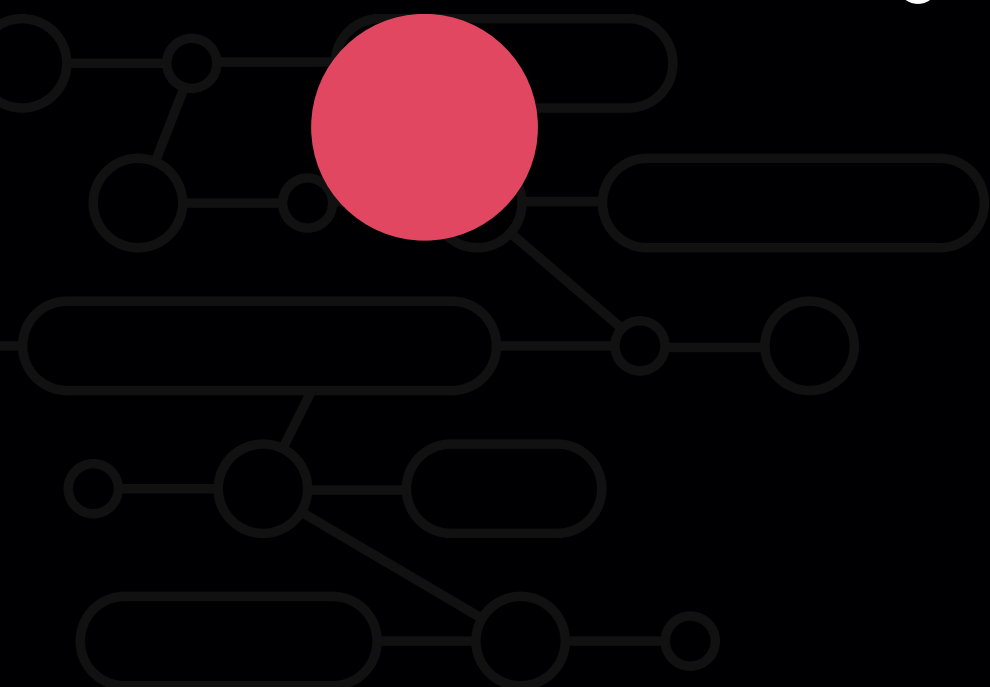




# EJERCICIO:

REALIZAR UN ALGORITMO PARA  
RESOLVER LAS SIGUIENTES ACCIONES:

- SUMAR DOS NÚMEROS
- LIMPIAR UN CARRO
- MANEJAR HASTA LA UNIVERSIDAD
- GANAR UN CURSO



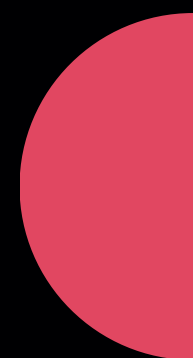
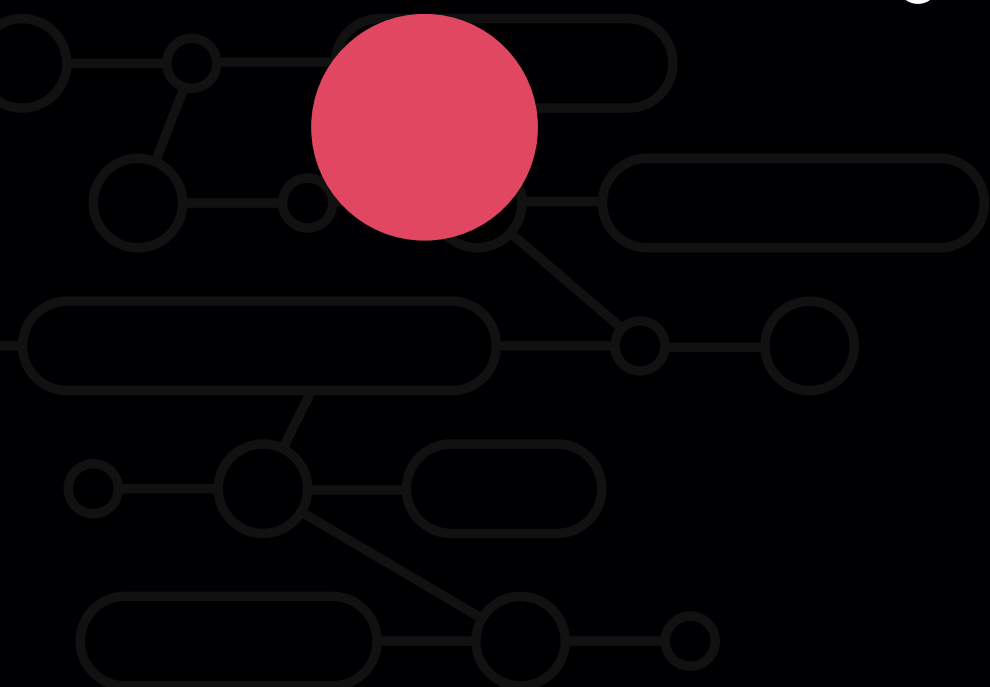


# TAREA:



REALIZAR UN ALGORITMO PARA  
RESOLVER LAS SIGUIENTES ACCIONES:

- ENCONTRAR UN RESTAURANTE
- MANEJAR BICICLETA
- REALIZAR UNA ENCUESTA
- DORMIR





¿DUDAS O  
PREGUNTAS?

