

NAME Omar Arcevalga	CLASS Programación	SPEAKER Omar Arcevalga	DATE & TIME 14/2/2022
------------------------	-----------------------	---------------------------	--------------------------

Title *Fundamentos de programación*

Keyword	Topic <i>Angry birds</i>
Questions	<p>Es una serie de juegos creada en 2009 por petu vesterback y jero Eero, quienes trabajan para la empresa finlandesa Rovio Entertainment separativa. El juego ha sido adaptado a dispositivos de pantalla táctil, como los teléfonos en maemo, ios, symbian, Sana y android.</p> <p>con más de mil millones de descargas en 2012, esta aplicación fue la más popular del año en la app store de apple y la google play. Además, es también el juego más vendido de la historia en sistemas móviles.</p> <p>Sin embargo, Angry Birds no es solo un fenómeno digital: Los personajes son tan populares que la empresa empezó a comercializar juguetes de los personajes, de platos y todo tipo de mercancía. Existió una versión de Angry Birds donde los niños están expuestos a fechas importantes del año como son navidad o cumpleaños.</p>

Summary: Rovio también lanzó en marzo 2011 una edición especial del juego, llamada "Angry Birds Rio" como promoción publicitando a la película Rio.

NAME: Omar A. Acosta
CLASS: Programación
SPEAKER: Omar Acosta
DATE & TIME: 14/2/2022

Title: Fundamentos De Programación

Keyword

Topic: Parámetros por valor y por referencia

Questions

tiene como objetivo modificar el contenido de una variable que se le envía a un procedimiento.

Si por medio de un parámetro por valor llega un dato a un procedimiento, por un parámetro por referencia se retorna y sale un dato de procedimiento.

La sintaxis para definir un parámetro por referencia es agregar la palabra clave "in" antes al nombre del parámetro.

Implementamos un problema elemental en caso de que el parámetro sufra alguna alteración en la función que lo recibe, la variable original no se verá afectada debido a que solo se usa una copia del parámetro original.

Los parámetros por referencia dan acceso al contenido tanto al programa principal y las funciones, o entre los mismos funciones.

Summary: Puede llegar a la conclusión escrita anteriormente gracias a mi lectura comprensiva en libros programación en C, además investigar en otras plataformas para llegar a esta conclusión.

NAME Omar A. Acosta	CLASS Programación	SPEAKER Omar A. Acosta	DATE & TIME 12/3/2022
------------------------	-----------------------	---------------------------	--------------------------

Title *Fundamentos De Programación*

Keyword

Topic *Variables locales, globales, y estáticas*

Questions

Locales: Solo existen dentro de una función, una sección de código del programa que realiza una tarea específica, en la que se define claramente. Dura de leer una vez que la función es ejecutada. Las variables locales se vuelven a crear cada vez que la función es llamada, o ejecutada.

Globales: Son declaradas en el cuerpo principal del código, fuera del programa, fuera de todas las funciones, y por lo tanto existen en cualquier parte del código, incluso dentro de las funciones. Las variables globales no se vuelven a crear cada vez que una en particular es llamada.

Estáticas: Las variables estáticas son lo mismo que las locales, la única diferencia es que estas conservan su valor durante toda la ejecución del programa, conservan su valor aun después de haber llamado a la función o programa principal.

Summary:

Después a esta conclusión gracias a mi lectura de este capítulo y a mi investigación de otros puntos de otros libros, puedo decir que esto es un aprendizaje muy útil en la vida de un programador inicial.

NAME

Omar Arceaga

CLASS

Programación

SPEAKER

Omar Arceaga

DATE & TIME

18/1/2022

Title

F Fundamentos De Programación

Keyword

Topic

Passing functions as parameters

Questions

Este paso de una función como parámetro permite que una función se transfiera a otra como si fuera simplemente una variable.

Además, podemos decir que recibes copias de valores utilizados como argumento en la llamada función. Estas copias son variables que parten su vida con el valor usando como parámetro, pero que son totalmente independientes de cualquier otro valor.

Summary: