

Joserlin Tavaréz Jiménez

2023-0108

Fundamentos de programación. PienSA en C

Capítulos 2 y 3

Title	La Estructura repetitiva For
Keyword	Topic <u>La Estructura repetitiva "For" en programación</u>
Programación bucle repetición	<u>La estructura repetitiva "for" es una herramienta en programación que se utiliza para hacer que la computadora repita ciertas acciones varias veces.</u>
Questions	<u>¿Cómo se usa el "For" en un programa real?</u>
Summary:	Juego a saltar a la cuerda en el parque, pero quieres saltarla muchas veces. El "For" es como un amigo que te ayuda a contar cuántas veces saltas y a decirte cuándo debes saltar y cuándo parar.

NAME

CLASS

SPEAKER

DATE & TIME

Title

La estructura repetitiva while

Keyword

Topic

la estructura repetitiva "while" en programación

Programación

Repetición

Condición

bucle

La estructura repetitiva "while" es una herramienta en programación que se utiliza para hacer que la computadora repita una acción mientras una condición sea verdadera.

Questions

¿Qué pasa si la condición nunca se cumple en un "while"?

Summary:

Imagina que estás montando en bicicleta y dices "¡Sigue pedaleando mientras no lleguemos a la casa!". Continúas pedaleando hasta que llegues a casa. En programación es similar; la computadora hace algo una y otra vez hasta que se cumple una condición que le decimos.

NAME

CLASS

SPEAKER

DATE & TIME

Title

La estructura repetitiva do-while

Keyword

bucle

Condición

Programación

Repetición

Topic

La estructura repetitiva "do-while" en programación

do-while en programación es una herramienta que se usa para hacer que la computadora repita una acción al menos una vez y luego continúe haciéndola mientras una condición sea verdadera.

Questions

¿En qué ~~se~~ situaciones es útil utilizar "do-while"?

Summary:

do-while es como cuando dices "voy a saltar la cuerda al menos una vez, y si sigue divirtiéndome seguire saltando". En programación, primero haces algo y luego decides si lo haces nuevamente o no, basándote en una condición que estableces.

NAME

CLASS

SPEAKER

DATE & TIME

Title

La Estructura selectiva simple IF

Keyword

Topic La estructura selectiva simple if

La estructura simple "if" es una construcción fundamental en la programación que se utiliza para tomar decisiones en función de una condición. Básicamente, permite que un programa ejecute ciertas instrucciones si una expresión o condición es verdadera.

Questions

Summary: Imagina que tienes un botón en un juguete que solo funciona si presionas con fuerza. El "if" en programación es como ese botón: solo hace algo si se cumple una condición específica; de lo contrario, no hace nada.

NAME

CLASS

SPEAKER

DATE & TIME

Title

Estructuras selectivas en Cascada

Keyword

Topic

Estructuras de decisión en Cascada

Las estructuras selectivas en cascada son un conjunto de decisiones en programación que se toman en secuencias.

Questions

Summary:

Alguien te pregunta: "¿Tienes hambre?" Si respondes "sí", la próxima pregunta podría ser: "¿Quieres pizza o hamburguesa?" Si dices "pizza", la siguiente pregunta podría ser: "¿De qué tipo?" Básicamente eso es una estructura selectiva en cascada: una serie de preguntas que se hacen una detrás de la otra.

NAME

CLASS

SPEAKER

DATE & TIME

Title

La estructura selectiva doble if-else

Keyword

Topic if-else

Carina

"if-else" es una herramienta en programación que te permite tomar decisiones entre dos opciones basadas en una condición.

Questions

Summary: Imagina que tienes dos opciones en un juego: una si sacas un número par en un dado y otra si sacas un número impar. El "if-else" en programación es como esa elección. La computadora verifica si se cumple una condición, y si es cierta, hace una cosa; si no lo es, hace otra.

NAME

CLASS

SPEAKER

DATE & TIME

Title

La estructura multiple switch

Keyword

Topic

La estructura multiple switch

La estructura selectiva múltiple "switch" es una herramienta en programación que te permite tomar decisiones entre múltiples opciones basadas en el valor de una expresión o variable.

Questions

Summary:

Imagina que tienes una caja de juguetes, dentro hay diferentes juguetes. La estructura selectiva "Switch" es como una máquina mágica que te ayuda a elegir un juguete según un dibujo que ve en cada juguete.