# ENTORNOS DE DESARROLLO - 1º DAM

# UD 1. ELEMENTOS DEL DESARROLLO DE SOFTWARE

## 

## E02 - BOLETÍN DE EJERCICIOS

*Apartados 2, 3.1, 3.2 y 3.3 de los apuntes.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Resultado de Aprendizaje 1**: Reconoce los elementos y herramientas que intervienen en el desarrollo de un programa informático, analizando sus características y las fases en las que actúan hasta llegar a su puesta en funcionamiento. | |
| **Criterio de evaluación** | **Ejercicio/s** |
| RA01.b Se han clasificado los lenguajes de programación, identificando las principales características de Java. | TODOS |

Responde a las siguientes preguntas sobre los apartados 2, 3.1, 3.2 y 3.3 de los apuntes:

1. a. Poner en marcha un programa es sinónimo de…

b .¿Qué formas conoces de poner en marcha un programa?

1. ¿Cuáles son los pasos a seguir en la realización de un programa?
2. ¿Qué diferencia hay entre un programa informático y una aplicación informática?
3. ¿Qué elementos conforman un lenguaje de programación?
4. ¿En qué lenguaje suelen estar escritas las instrucciones que necesita el procesador de un ordenador?
5. Programación es el proceso por el cual…
6. ¿Qué diferencias hay entre la sintaxis y la semántica de un lenguaje de programación?

Respuestas:

1a. Es sinónimo de poner un programa en marcha es sinónimo de ejecutarlo. Cuando ejecutamos un programa sólo vemos los resultados, pero no el guión seguido por el ordenador para conseguir esos resultados. Este guión es realmente el programa.

1b. Una serie de instrucciones dadas al ordenador en un lenguaje entendido por él para decirle exactamente lo que queremos que haga. Si el ordenador no entiende alguna instrucción nos lo comunicará mediante mensajes visualizados por pantalla.

2.

1. Editar el programa (escribir el código).
2. Compilarlo.
3. Ejecutarlo.
4. Depurarlo

3. Un programa informático es un conjunto de instrucciones diseñadas y creadas a través del razonamiento lógico y que son almacenadas en ficheros de texto respetando la sintaxis de un determinado lenguaje de programación. Y una aplicación informática es el conjunto de uno o más programas enlazados o relacionados entre sí, junto con la documentación generada durante el proceso de desarrollo de dicha aplicación.

4. Un lenguaje de programación está formado por un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones, permitiendo especificar de manera precisa sobre qué datos debe operar una computadora, cómo deben ser almacenados o transmitidos y qué acciones debe tomar bajo una variada gama de circunstancias.

5. Lenguaje de programación.

6. Se usan un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones, permitiendo especificar de manera precisa sobre qué datos debe operar una computadora, cómo deben ser almacenados o transmitidos y qué acciones debe tomar bajo una variada gama de circunstancias.

7. La sintaxis de un lenguaje de programación describe las combinaciones posibles de los símbolos que forman un programa sintácticamente correcto. El significado que se le da a una combinación de símbolos es manejado por su semántica.