

LEARN2GROW



Recomendaciones Antes de programar

Cuando hablamos de hacer operaciones con algoritmos pues lo primero que hay que hacer es imaginarse como vamos a resolver el problema, los pasos que seguiremos y sobre todo, hay que tener en cuenta que los algoritmos siempre tienen un final. Para mostrarte este ejercicio, lo primero que tienes que saber son conceptos, como los tipos de variable, que son constantes y como declarar una variable.

Declaración de variables y documentación

Para declarar una variable o constante lo primero que hay que hacer es saber que tipo de información vamos a almacenar en ella, como por ejemplo para los enteros se usa la palabra reservada que pueden usar los lenguajes de programación, en este caso usaremos **Psint** para **Para declarar una variable** en Psint usamos la palabra reservada **Definir** seguido del nombre que le deseas poner a tu variable, por ejemplo, si deseas ponerle pedro a una variable se la puedes poner, o si deseas ponerle a tu variable la letra P para indicar que almacenaras un valor, también lo puedes hacer.

Una práctica muy recomendable de muchos programadores es, que defines una variable con el nombre que describa lo que esta almacenando, como por ejemplo: la variable sumas, sabes que ahí vas a almacenar alguna suma. Pero si la defines (asignar un nombre) una variable con la palabra "s", quizá para tí puede que signifique que vas a almacenar una suma, pero si otra persona lee tú código no va a saber que almacena esa

variable a simple vista. Aquí viene otra recomendación y la recomendación es que comentes tú código, de esta manera será más fácil entender lo que hace cada línea de código que hiciste.

ejemplo de definir variables en Psint

```

1  Algoritmo ordenar_estudiantes
2      Definir nom Como Caracter
3  +  Definir edad Como
4
5  FinAlgoritmo
6

```

Como Caracter
Como Entero
Como Logico
Como Real

ejemplo de documentación de código

```

ComentarCodigo.psc X
1  Proceso ComentarCodigo
2      //En la línea 3 Se muestra al usuario el mensaje
3      Escribir "Ingrese un número";
4      //En la línea 5 se pide al usuario Ingresar un número
5      Leer numero;
6      //una vez ingresado el valor y presionado la tecla Enter, devolvemos el mensaje.
7      Escribir "Usted ha ingresado el número ", numero;
8  FinProceso

```

ejemplo de una suma

Este ejemplo esta en el lenguaje de Psint

Proceso ejemplo_suma

//definiré las variables que usare y también el tipo de la variable

Definir sumas,numero1,numero2 Como Entero;

//muestro en pantalla un mensaje al usuario

Escribir "ingrese un numero";

//almacenaré en una variable el segundo dato

Leer numero1;

//muestro nuevamente un ejemplo al usuario

Escribir "ingrese un segundo número";

//almacenaré en una variable el segundo dato

Leer numero2;

//hago la operación con los signos aritméticos(+)

//la variable sumas tendrá el valor de esa operación

sumas=numero1+numero2;

//mostrare a pantalla el resultado de esa operación

**Escribir "El resultado de la suma es: ",sumas;
FinProceso**

El resultado de este ejemplo seria 2 si en dado caso llegases a ingresar 1+1, oo podrías probar con cualquier otros números

podrías copiar este código y plasmarlo en tu Psint y veras que también está documentado.