

**ALGORITMOS Y PSEUDOCÓDIGO**

**-Tecnología de la información-**

**1o semestre- 1o parcial**

**fun**

**TAREA: “**Consulta acerca de temas relativos a la programación**”**

**AUTOR:**

Adriana Alejandra Fernández Rodríguez

**DOCENTE:**

MGT. KLEBER POSLIGUA FLORES

Esmeraldas, 09 de mayo del 2022

**Consulta:**

**Algoritmo:** Un algoritmo es un conjunto de reglas definidas que permite solucionar un problema, mediante operaciones sistemáticas (no necesariamente ordenadas) y finitas. Estas instrucciones, definidas y ordenadas en función de los datos, resuelven el problema o la tarea. Los algoritmos se adaptan, transforman, están por todas partes, y son una de las razones de que las campañas de marketing digital sean cada vez más precisas (edix, 2021).

**Pseudocódigo:** Es una descripción de [alto nivel](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_alto_nivel) compacta e informal del principio operativo de un [programa informático](https://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) u otro [algoritmo](https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo). Está diseñado para la lectura humana en lugar de la lectura mediante máquina, y con independencia de cualquier otro lenguaje de programación (Wikipedia, 2012).

**Diagrama de flujo:** es un diagrama que describe un proceso, sistema o algoritmo informático. Se usan ampliamente en numerosos campos para documentar, estudiar, planificar, mejorar y comunicar procesos que suelen ser complejos en diagramas claros y fáciles de comprender (Lucidchart, s.f.).

**Programación:** acción de crear programas o aplicaciones a través del desarrollo de un [código fuente](https://concepto.de/codigo-fuente/), que se basa en el [conjunto](https://concepto.de/que-es-un-conjunto/) de instrucciones que sigue el ordenador para ejecutar un [programa](https://concepto.de/programa-informatico/). La programación es lo que permite que un ordenador funcione y realice las tareas que el usuario solicita (Etecé, 2020).

**Programación fullstack:** Es capaz de trabajar con base de datos y servidores, asumir tareas de los administradores de sistemas. Además, conoce la conexión entre la experiencia de un usuario cuando usa las interfaces, traduce sus requisitos, comprende la arquitectura y la tecnología de un sitio (Cinetto, 2021).

**Programación backend:** el backend se refiere a los códigos de computadora que manejan las operaciones del lado del servidor, como la lógica del servidor, las funciones de la base de datos y muchas más. Cuando usa una aplicación, la gran mayoría de los datos que envía y recibe son administrados por el backend de la aplicación. Sin embargo, las funciones del backend son completamente invisibles para el usuario de la aplicación (Presta, s.f.).

**Programación frontend:** El frontend de un sitio web o programa de software es la interfaz a través de la cual los usuarios realizan acciones clave. Un usuario que visita una aplicación o navegador puede acceder a diferentes secciones y funcionalidades (Presta, s.f.).

**Lenguaje de programación:** Un lenguaje de programación es una forma de comunicarnos con una computadora, tablet o celular e indicarle qué queremos hacer. Existen distintos tipos de lenguaje: principalmente de bajo nivel y de alto nivel. La diferencia se encuentra en lo cerca o lejos que estemos del hardware de nuestro equipo (Desarrollar inclusión, s.f.).

**Constantes y variables:** Las variables y las constantes nos permiten darle un nombre a un valor y utilizar el nombre en cualquier parte del programa donde podríamos utilizar el valor. Como ambas guardan valores, y hay valores de diferentes tipos, es necesario indicar de qué tipo serán los valores que guardarán (Descubre la programación, s.f.).

**Programación estructurada:** La programación estructurada es una teoría orientada a mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo utilizando únicamente subrutinas o funciones. Basada en el teorema del programa estructurado propuesto por Böhm y Jacopini, ha permitido desarrollar software de fácil comprensión (Edix, 2021).

**Programación orientada a objetos:** La Programación Orientada a Objetos (POO) es un [paradigma de programación](https://profile.es/blog/que-son-los-paradigmas-de-programacion/), es decir, un modelo o un estilo de programación que nos da unas guías sobre cómo trabajar con él. Se basa en el concepto de clases y objetos. Este tipo de programación se utiliza para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizables de planos de código (clases) para crear instancias individuales de objetos (Martínez Canelo, 2020).

**Programación modular:** La programación modular es un [paradigma de programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Paradigma_de_programaci%C3%B3n) que consiste en dividir un programa en módulos o subprogramas con el fin de hacerlo más legible y manejable. Se presenta históricamente como una evolución de la [programación estructurada](https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_estructurada) para solucionar problemas de programación más grandes y complejos de lo que esta puede resolver (Martinez Canelo, 2020).

HOLA GENTE JUJU

# Bibliografía

Cinetto, C. (20 de 09 de 2021). Obtenido de CoderHouse: https://latam.coderhouse.com/blog/que-hace-un-desarrollador-full-stack

*Desarrollar inclusión*. (s.f.). Obtenido de https://desarrollarinclusion.cilsa.org/tecnologia-inclusiva/que-es-un-lenguaje-de-programacion/#:~:text=Un%20lenguaje%20de%20programaci%C3%B3n%20es,del%20hardware%20de%20nuestro%20equipo.

*Descubre la programación*. (s.f.). Obtenido de https://descubre.inf.um.es/lenguaje-02.php

*edix*. (s.f.). Obtenido de https://www.edix.com/es/instituto/programacion-estructurada/#:~:text=La%20programaci%C3%B3n%20estructurada%20es%20una,desarrollar%20software%20de%20f%C3%A1cil%20comprensi%C3%B3n.

*edix*. (21 de 12 de 2021). Obtenido de https://www.edix.com/es/instituto/que-es-algoritmo/#:~:text=es%20un%20algoritmo%3F-,Un%20algoritmo%20es%20un%20conjunto%20de%20reglas%20definidas%20que%20permite,el%20problema%20o%20la%20tarea.

*Edix*. (14 de 07 de 2021). Obtenido de https://www.edix.com/es/instituto/programacion-estructurada/#:~:text=La%20programaci%C3%B3n%20estructurada%20es%20una,desarrollar%20software%20de%20f%C3%A1cil%20comprensi%C3%B3n.

Etecé. (1 de 10 de 2020). *Concepto*. Obtenido de https://concepto.de/programacion/#:~:text=adem%C3%A1s%3A%20Sistema%20operativo-,Programaci%C3%B3n%20en%20inform%C3%A1tica,ordenador%20para%20ejecutar%20un%20programa.

*Lucidchart*. (s.f.). Obtenido de https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-diagrama-de-flujo#:~:text=Un%20diagrama%20de%20flujo%20es,claros%20y%20f%C3%A1ciles%20de%20comprender.

Martinez Canelo, M. (09 de 06 de 2020). Obtenido de https://profile.es/blog/que-son-los-paradigmas-de-programacion/#:~:text=Programaci%C3%B3n%20modular%3A%20consiste%20en%20dividir,problemas%20de%20programaci%C3%B3n%20m%C3%A1s%20complejos.

Martínez Canelo, M. (02 de 11 de 2020). Obtenido de https://profile.es/blog/que-es-la-programacion-orientada-a-objetos/

Presta, M. (s.f.). Obtenido de https://blog.back4app.com/es/los-10-principales-lenguajes-de-programacion-de-frontend/#Cuales\_son\_los\_mejores\_lenguajes\_de\_programacion\_frontend

Presta, M. (s.f.). Obtenido de https://blog.back4app.com/es/lenguajes-de-programacion-de-backend/

*Wikipedia*. (7 de 12 de 2012). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Pseudoc%C3%B3digo#cite\_note-2