

# **UNIDAD 1.**

## **FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN**

### **RECOMENDACIONES DE ESTUDIO**

PROGRAMACIÓN  
CFGs DAW

Autores: Carlos Cacho, Raquel Torres, Lionel Tarazon, Fco. Javier Valero  
Revisado por:  
Paco Aldarias [paco.aldarias@ceedcv.es](mailto:paco.aldarias@ceedcv.es)  
2020/2021

## UD01. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

### 1. OBJETIVOS

Esta primera quincena trataremos una pequeña introducción a la asignatura, para dar tiempo a los alumnos a saber conectarse, a conocer mejor la plataforma, a que se matriculen los que aún no lo están. Vamos a ponernos todos al día y comenzar el trabajo.

Los objetivos de esta primera parte son:

- Comprender qué es un algoritmo.
- Conocer los elementos básicos de un algoritmo y su significado.
- Saber evaluar expresiones y operadores.
- Representar algoritmos sencillos.

### 2. CONTENIDOS

1. Introducción
2. Algoritmo
3. Ciclo de vida de un programa
4. Documentación
5. Objetos de un programa
6. Representación

### 3. EJERCICIOS Y TAREAS

Es importante leer atentamente los apuntes y tenerlos a mano para hacer los ejercicios propuestos. Esto os permitirá empezar a aprender a pensar de forma algorítmica, paso previo y fundamental antes de ver las siguientes unidades en las que aprenderéis a diseñar algoritmos más complejos y a programar mediante el lenguaje de programación Java.

### Licencia



**CC BY-NC-SA 3.0 ES Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual (by-nc-sa)**

No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

NOTA: Esta es una obra derivada de la original realizada por Carlos Cacho y Raquel Torres.