



# SilverTech

+talento +tecnología +empleabilidad

Socio estratégico

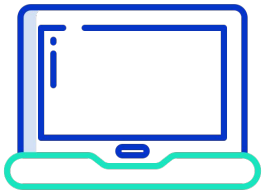


Impulsan



# Cobol – Clase 1

Introducción a la  
Programación



# Reglas de la clase



Micrófonos apagados



Consultas al final de la clase



Consultas por chat



# Cronograma

## Primera Parte

18:30  
a  
19:25

## Break

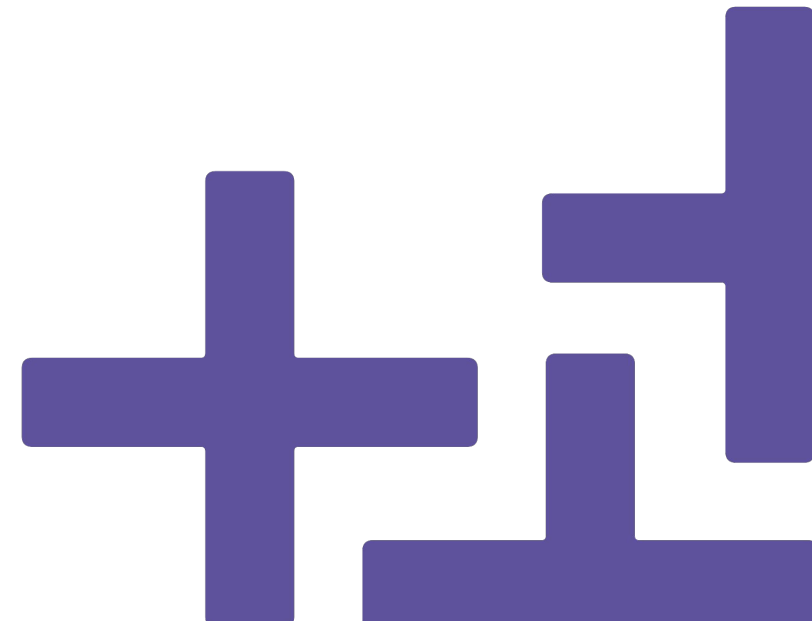
19:25  
a  
19:35

## Segunda Parte

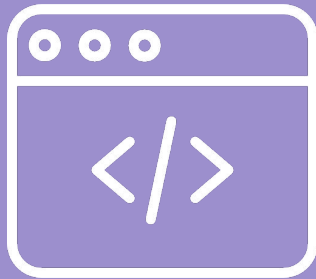
19:35  
a  
20:30

# ¿Qué veremos hoy?

- + Conocer las base de la programación.
- + Desarrollar la lógica de programación para resolver problemas.
- + Crear diagramas de flujo y pseudocódigos.



# ¿Qué es la Programación?



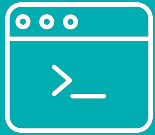
Es el proceso de diseñar, codificar, depurar y mantener el código fuente de programas de computadora.

# ¿Qué es el Programa?



Secuencia de instrucciones que indica las acciones o tareas que la computadora debe ejecutar para dar solución a un problema determinado.

# Partes de un programa



## ENTRADA DE DATOS

La constituyen todas aquellas instrucciones que toman datos de un dispositivo externo, almacenándolos en la memoria central para que puedan ser procesados.



## PROCESO

Está formado por las instrucciones que modifican los objetos a partir de su estado inicial hasta el estado final, dejando éstos disponibles en la memoria central.

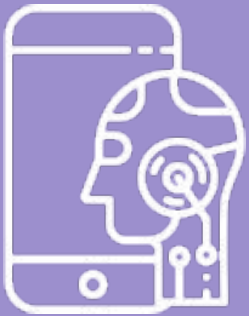


## SALIDA

Conjunto de instrucciones que toman los datos finales de la memoria central y los envían a los dispositivos externos



# ¿Qué es un lenguaje de Programación?



Es un lenguaje formal diseñado para realizar procesos que pueden ser llevados a cabo por máquinas como las computadoras.

# Técnicas de representación

## 01.

### PSEUDOCÓDIGO

El pseudocódigo es una forma de escribir los pasos que va a realizar un programa de la forma más cercana al lenguaje de programación que vamos a utilizar posteriormente.

## 02.

### DIAGRAMA FLUJO

Es una forma gráfica de representar un proceso o flujo.

# Objetivo del Pseudocódigo

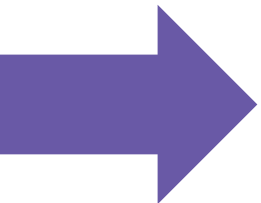


Es el de representar la solución a un algoritmo de la forma más detallada posible, y a su vez lo más parecida posible al lenguaje que posteriormente se utilizara para la codificación del mismo.

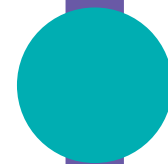
# Pseudocódigo

- + Se puede ejecutar en un ordenador.
- + Es una forma de representación sencilla de utilizar y de manipular.
- + Facilita el paso del programa al lenguaje de programación.

- + Es independiente del lenguaje de programación que se vaya a utilizar.
- + Es un método que facilita la programación y solución al algoritmo del programa.



## **Partes del psudocódigo**



**Inicio**



**Introducción**



**Fin**

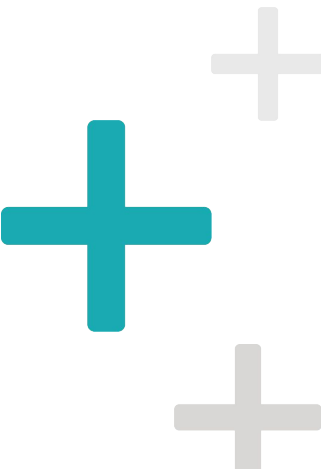
# Diagrama de Flujo



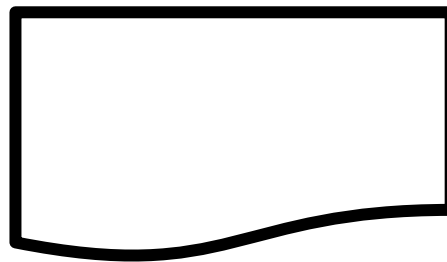
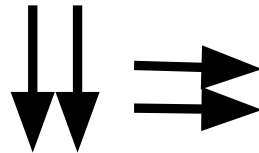
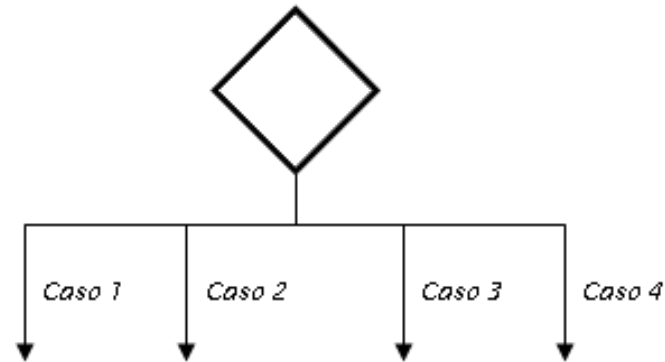
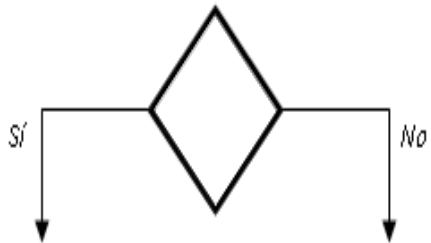
Representa la  
esquematación  
gráfica de un  
algoritmo.



Muestra gráficamente  
los pasos o procesos  
a seguir para alcanzar  
la solución de un  
problema.



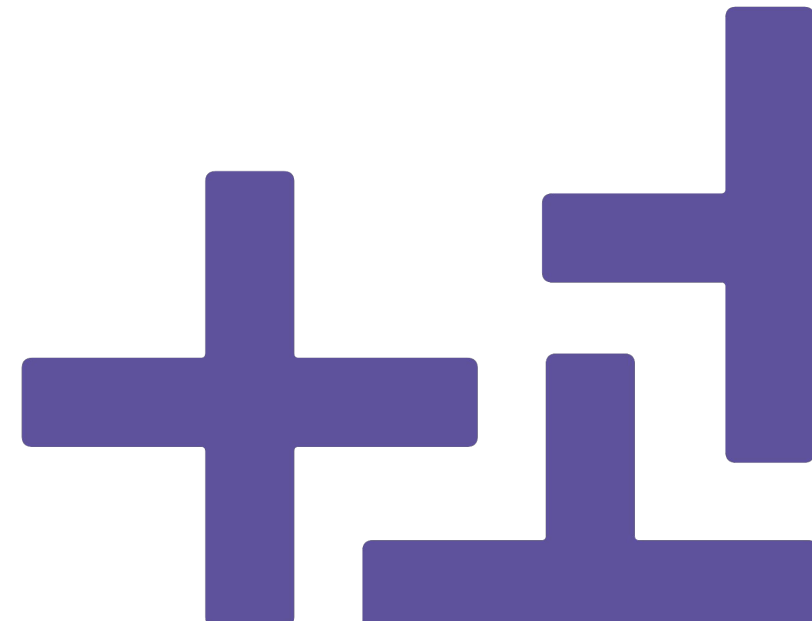
# Símbolos



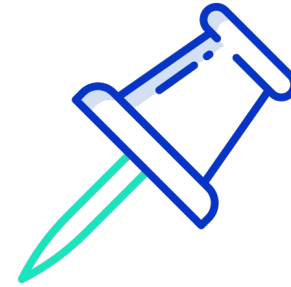
**Símbolos utilizados en  
los Diagramas de Flujo**

# Reglas para la construcción de un Diagrama de flujo

- + Todo diagrama de flujo debe de tener un inicio y un fin.
- + La notación utilizada en el diagrama de flujo debe ser independiente del lenguaje de programación.
- + Las líneas utilizadas para indicar la dirección del flujo del diagrama deben ser rectas, verticales y horizontales.
- + No puede llegar más de una línea a un símbolo.
- + El diagrama de flujo debe ser construido de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.







# Construcción de diagrama de flujo

<https://app.diagrams.net/>



# Canales de comunicación

## Foro

<https://www.pexels.com/es-es/>

## Mail

[cursocobol@gmial.com](mailto:cursocobol@gmial.com)

# GRACIAS

Silver**Tech**  
+talento +tecnología +empleabilidad



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do  
eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad  
minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip  
ex ea commodo consequat.

**SilverTech**  
+talento +tecnología +empleabilidad