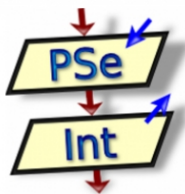


MIS PRIMEROS PROGRAMAS CON PSEINT



¡¡INICIAMOS NUESTRO VIAJE!!

Esta va a ser su guía introductoria a este desafiante mundo, en la que vamos a empezar a ver algunos conceptos prácticos con el fin de que conozcas lo que viene por delante.

DEFINIENDO MIS PRIMERAS VARIABLES

Al definir variables preparamos a nuestro programa para que sepa que tipo de ellas vamos a usar, más adelante conoceremos los tipos de datos que existen en Pseint.

A continuación, encontraremos cómo definir una variable del tipo Carácter (dentro de este tipo de variables podremos guardar una o varias letras incluyendo el espacio, digamos letras, palabras y frases) y cómo definir una variable del tipo Entera (es decir un número entero como puede ser 435).



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

```
Definir palabra Como Carácter //La variable llamada palabra es capaz de tener en su interior caracteres o letras
Definir num Como Entero //La variable llamada num es capaz de tener en su interior numeros sin coma
```

LEER O ENTRADA DE DATOS HACIA EL PROGRAMA

Usando la palabra leer y posterior a esta poniendo el nombre de una variable, **PREVIAMENTE DEFINIDA**, podremos poner por teclado el valor que le corresponde a la variable. ¿Qué debemos considerar? Que el comando “LEER” necesita ejecutarse para permitirnos ingresar este valor que guardaremos en la variable, por pantalla.



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

```
leer palabra //Aca espero por teclado un valor de letras para la variable palabra
leer num //Aca espero por teclado un valor numerico para la variable num
```

ESCRIBIR O VISUALIZACION DE MENSAJES

Usando la palabra escribir y posterior a esta poniendo un mensaje entre comillas dobles “” podremos mostrar por la ventana de ejecución de Pseint el mensaje que quisiéramos. También podríamos poner escribir y el mensaje con comillas dobles, una coma y una variable y esto nos mostrara el mensaje y posterior al mensaje el valor de dicha variable.



¿NECESITAS UN EJEMPLO?

```
escribir "Te saludamos desde EGG!!" //Muestro un mensaje fijo
escribir "La palabra que ingresaste es: ", palabra //Aca muestro un mensaje fijo entre comillas y el valor de palabra
```



EJEMPLO INTEGRADOR

Siempre al inicio de nuestros programas deberemos definir las variables que necesitemos o que consideremos necesarias para nuestro programa, estas podrán ser redefinidas si queremos corregir algo.

Recordar que para ejecutar nuestro código deberemos hacer *click* en el triángulo verde

```
1 Algoritmo sin_titulo //Todo lo que este despues de las dos barras son comentarios, es decir codigo muerto
2
3 Definir palabra Como Caracter //La variable llamada palabra es capaz de tener en su interior caracteres o letras
4 Definir num Como Entero //La variable llamada num es capaz de tener en su interior numeros sin coma
5
6 //a y b no seran usadas en este ejercicio, las variables pueden tener casi cualquier nombre
7 Definir a Como Entero //La variable llamada a es capaz de tener en su interior numeros sin coma
8 Definir b Como Caracter //La variable llamada b es capaz de tener en su interior caracteres o letras
9
10
11 leer palabra //Aca espero por teclado un valor de letras para la variable palabra
12 leer num //Aca espero por teclado un valor numerico para la variable num
13
14 escribir "La palabra que ingresaste es: ", palabra //Aca muestro un mensaje fijo entre comillas y el valor de palabra
15 escribir "El numero que ingresaste es: ", num //Aca muestro un mensaje fijo entre comillas y el valor de num
16
17 FinAlgoritmo
18
```



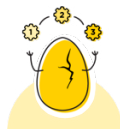
NO COPIAR EL CODIGO DE LA IMAGEN, SOLO TOMAR DE REFERENCIA PARA LOS SIGUIENTES EJERCICIOS

¿CÓMO PODEMOS APROVECHAR AL MAXIMO EL CURSO?

Para poder sacarle el mejor provecho a la experiencia de aprendizaje Egg, vamos a interiorizarte sobre algunas reglas que van a facilitar tu camino por nuestra comunidad. Aplícalas desde hoy hasta el final de tu curso.

REGLAS DE ORO:

- Preguntar TODO. No tengamos miedo a preguntar, pensar que los demás también se benefician de nuestra duda y que el otro va a estar dispuesto a ayudarnos.
- Leer TODA la teoría.
- Ver TODOS los videos.
- Participar en TODOS los debates.
- Tener paciencia y entender que con el tiempo y con practica, iremos aprendiendo que necesitamos para resolver estos problemas de manera más sencilla.
- Divertirse, ver los problemas como un desafío y no como algo que, si no lo podemos lograr, nos haces más o menos inteligentes. Recordemos que esto es un proceso de aprendizaje y que no todos aprendemos al mismo tiempo.
- Es importante que respetemos los tiempos de cada guía. **¿Por qué?** Cada guía está pensada para durar exactamente los días que tiene que durar. Así podés asimilar y madurar correctamente los conceptos de la guía.
- Es crucial no buscar avanzar, avanzar y avanzar a lo loco, sin repasar correctamente los conceptos teóricos, ya que más adelante los ejercicios y los conceptos se tornan más complejos y es importante construir nuestro conocimiento en una base muy sólida.



¿Qué hago si termino mi guía?

Podemos aprovechar nuestro tiempo libre para desarrollar nuestras habilidades blandas, explicando a nuestros compañeros, porque de esta manera también repasamos y aprendemos nuevos conceptos, al mismo tiempo que ayudamos al prójimo.

¿Cómo ayudo a mis compañeros?

Hablar pausado y en lo posible no utilizar modismos, los compañeros pertenecen a todo LATAM y algunos inclusive no tienen el español como lengua materna.

Procurar siempre tener un lenguaje técnico, es importante que aprendamos a llamar a las cosas por su nombre.

Puede suceder que quien nos escuche, nos comprenda la forma que lo explicamos, lo primordial es validar su sentimiento: *calma, esta bien que te sientas así / todos nos hemos sentido un poco confundidos al principio de un nuevo aprendizaje.*

Intentar no brindar la solución directa (mostrar código), sino ayudar al compañero a que comprenda cual es el objetivo y que debe hacer para realizarlo. Intentar inducir la respuesta sobre el compañero

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

¡¡Vamos a poner en práctica todo lo que hemos visto en esta mini guía con los siguientes ejercicios, es importante tomar de referencia el **EJEMPLO INTEGRADOR** previamente mostrado.



VIDEOS: Te sugerimos ver los videos relacionados con este tema, antes de empezar los ejercicios, los podrás encontrar en tu aula virtual o en nuestro canal de YouTube.

1. Escribir un programa que pida: nombre y actividad favorita (usar dos variables del tipo `Character`) y los muestre por pantalla. Este ejercicio se deberá realizar preguntándole nombre y actividad favorita a los compañeros de equipo.
2. Escriba un programa que solicite un nombre. El programa leerá el nombre de un compañero de equipo, para esto deberemos preguntar a nuestro equipo el nombre del o la compañera que más colaboró y mostrar por pantalla su nombre, sumado al siguiente mensaje:
variable, “es quien más colaboró en mi equipo, propiciando la cooperación y el fluir del conocimiento. Por estas razones, es que vamos a RECONOCERLO dándole un PULSO.”
3. Escribir un algoritmo en el cual se consulte al usuario que ingrese ¿cómo está el día de hoy? (soleado, nublado, lloviendo). A continuación, mostrar por pantalla un mensaje que indique “El día de hoy está ...”, completando el mensaje con el dato que ingresó el usuario.
4. Escriba un programa que lea dos números enteros y realice el cálculo de la suma, resta, multiplicación y división entre ambos valores. Los resultados deben mostrarse por pantalla.



¿Ya reconociste al miembro de tu equipo o a tu equipo?