**UNIDAD l**

**SISTEMA BINARIO**

El sistema binario nos sirve para darle instrucciones a la computadora, es un sistema numérico representado por 1 y 0 conocidos como bits.

**LOGICA**

Son lineamientos que nos ayuda a determinar si las proposiciones tienen un valor valido o no valido también podemos decir 0, 1= verdadero o falso.

**ALGORITMO**

Es un conjunto de instrucciones definidas, ordenadas y acotadas para resolver un problema, realizar un cálculo o desarrollar una tarea. Es decir, un algoritmo es un procedimiento paso a paso para conseguir un fin.

**PROGRAMACIÓN**

La programación en el área de informática define la acción de llevar a cabo una serie de pasos con el fin de generar código fuente de un programa con especificaciones definidas con la ayuda de un lenguaje definido.

El primer paso para programar es tener un problema a resolver. Al momento en que se tenga un problema, es necesario tener claro el problema previo a iniciar a programar y por lo mismo es necesario diseñar el algoritmo o los pasos ordenados que se llevarán a cabo para resolver el problema.

Es de gran utilidad crear pruebas manuales y automáticas, existen distintos programas que se pueden utilizar para aplicar las pruebas automáticas; todo depende del lenguaje que se esté utilizando y si son para probar el código o la parte visual del programa.

Se recomienda que las pruebas sean diseñadas y se escriban previo a empezar a escribir una solución en cualquier lenguaje de programación.

Las mejoras se van implementando en el proceso, pero de preferencia se espera que el diseño de su programa sea revisado previo a iniciar a programar para evitar que le tome demasiado tiempo realizar las modificaciones o que incluso el programa final cambie de dirección en el camino y el resultado sea totalmente distinto a lo esperado.

**EDITORES DE TEXTO**

Editor de texto es un programa informático que permite crear y modificar archivos digitales El programa lee el archivo e interpreta los bytes leídos según el código de caracteres que usa el editor.