**UNIDAD ll**

**Conceptos básicos Para Iniciar a Programar**

Ya que tenemos un editor de texto que nos guste y nos sintamos familiarizados ya podemos saber lo básico de la programación. Para ello debemos conocer los distintos tipos de valores, tipos de datos, variables y operadores, condiciones

* **Variables**

Son datos que se almacenan en memoria y pueden cambiar su valor durante la ejecución de un programa

* **Tipos de datos y operadores**

Un tipo de dato es una clasificación que define los posibles valores y las operaciones que se pueden realizar. Los tipos de datos simples son los siguientes:

* + Tipos de datos numéricos
  + Operaciones numéricas
  + Operaciones comparativas
  + Tipos de datos lógicos
  + Operaciones lógicas
  + (and, or, not)
  + Tipos de carácter
  + Cadena de caracteres
* **Estructuras de Control Condicionales**

Una estructura condicional permite decidir por cuál alternativa seguirá el flujo del programa dependiendo del resultado de la evaluación de una condición. Ejemplo:

if (expresion) {

Líneas de código que se ejecutan

si la expresión es cierta.

} else {

Líneas de código que se ejecutan

si la expresión es falsa.

}