

# Hola mundo

# Hola programación creativa

Por BLUU ヽ(•ω•`)o



¿Qué es la programación?

# ¿Qué es la programación?

Se define:

El conjunto de instrucciones que le dicen a una computadora para solucionar un problema



# ¿Cómo hablar con la computadora?



```
mirror_mod = modifier_ob.  
#set mirror object to mirror  
mirror_mod.mirror_object =  
operation = "MIRROR_X":  
mirror_mod.use_x = True  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = False  
operation = "MIRROR_Y":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = True  
mirror_mod.use_z = False  
operation = "MIRROR_Z":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = True  
  
#selection at the end -add  
obj.select= 1  
mirror_ob.select=1  
context.scene.objects.active  
("Selected" + str(modifier  
mirror_ob.select = 0  
bpy.context.selected_obj  
data.objects[one.name].select  
  
print("please select exact")  
  
-- OPERATOR CLASSES --  
  
bpy.types.Operator):  
X mirror to the selected  
object.mirror_mirror_x"  
mirror X"  
  
context):  
context.active_object is not
```

# Lenguaje de programación

- Es un idioma que puede entender los humanos y las computadoras
- Se clasifica de distintas formas
  - Clasificación por nivel abstracción
  - Clasificación por paradigmas
  - Clasificación por propósito

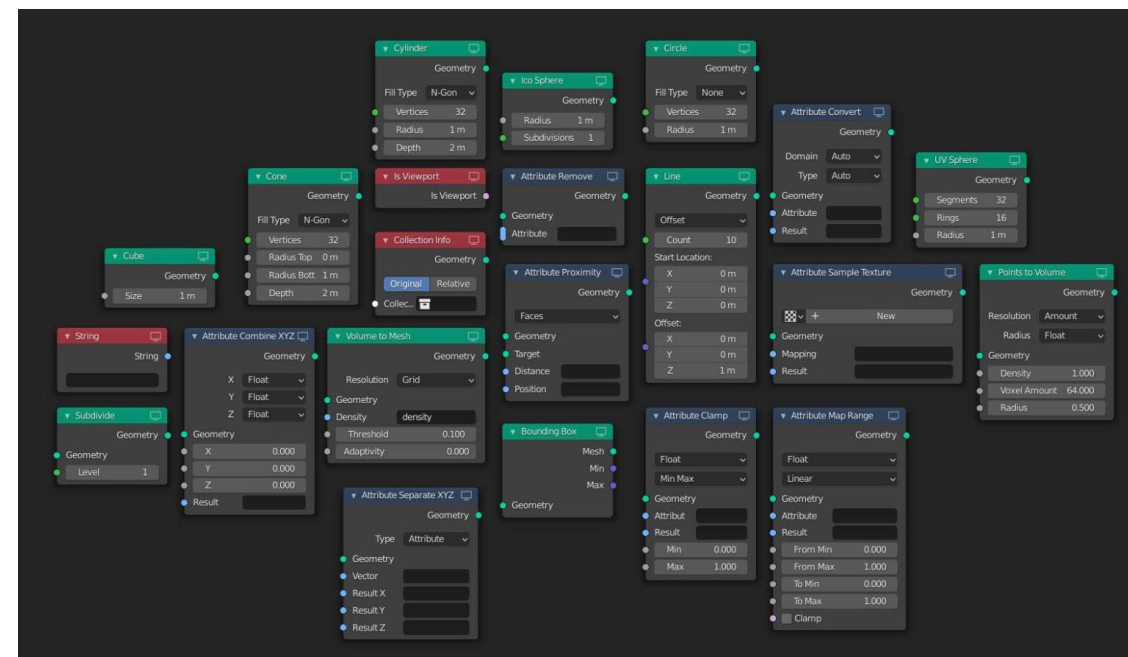
# Lenguaje de programación

Ejemplos:

- [Python](#)
- [C#](#)
- [JAVA](#)
- C++
- [JavaScript \(JS\)](#)
- [PHP](#)
- [Processing](#)
- [Arduino](#)
- [OpenFramework](#)
- [P5JS](#)



# Orientado a Objeto (POO) VS Nodos



$O(*\overline{\nabla}*)$  ブ ¡A TRABAJAR!