



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS – ESPE
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN.

Asignatura: Fundamentos de la Programación.

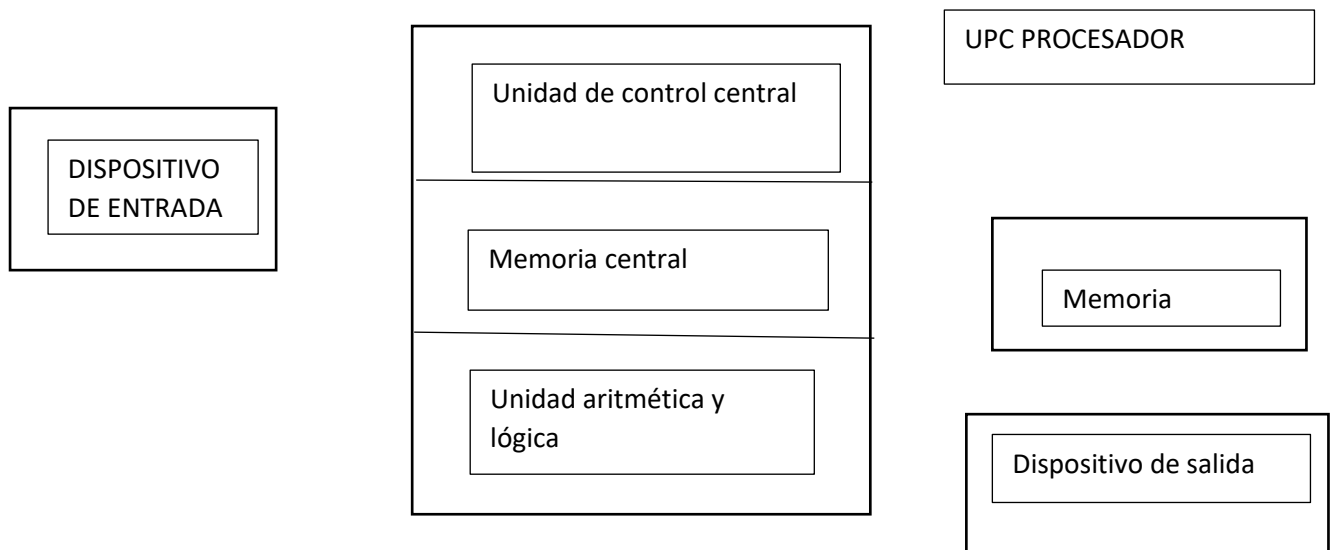
Nombre: Bryan Almeida

NRC: 8753

Fecha: 12/05/2023

PRUEBA 1

1. Grafique el esquema de un computador (3 Ptos).



2.Cuál es el propósito de analizar un problema (2 ptos):

El propósito por el cual se analiza un problema es para crear un plan o estrategia que permita abordar o afrontar su resolución de una manera más estructurada y ordenada para evitar tropiezos en el proceso de la resolución del problema.

3. ¿Qué tipos de errores conoce? (2 ptos):

- Errores de sintaxis
- Errores de validación
- Error de compilacion

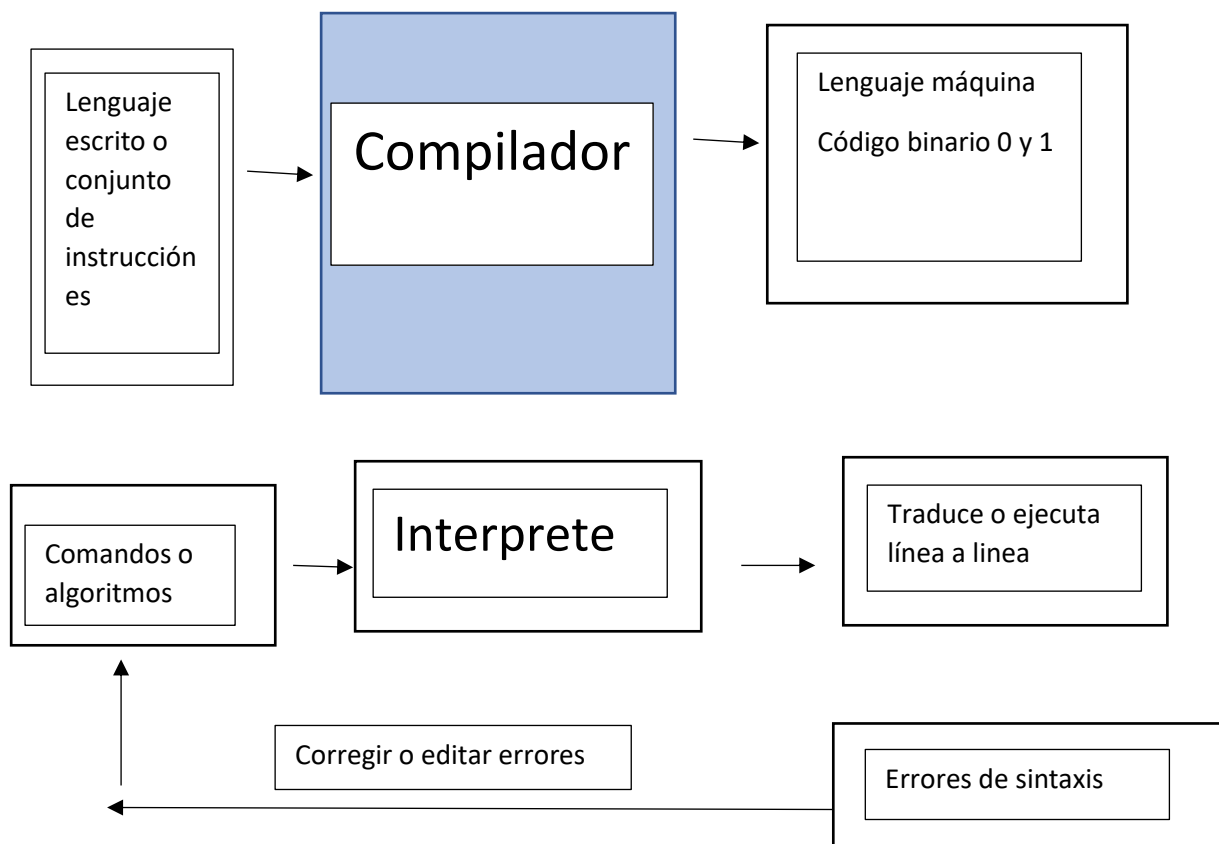
4. Que se requiere para poder definir con precisión el problema (2 pts):

Conocer el problema y sobre todo identificar como resolverlo mediante cualquier tipo de solución en caso de la programación con cualquier tipo de lenguaje o paradigma que permita su solución y entendimiento, con algoritmos o funciones que permitan su ejecución, su codificación y depuración.

5. Grafique y explique compilador e interprete (5 pts):

Un compilador es un tipo especial de traductor que permite ejecutar un código y algoritmos, hechos o escritos en lenguaje escrito que pasan a lenguaje máquina que se entienden como un conjunto de instrucciones.

Un intérprete es un tipo especial de traductor que ejecuta y traduce a lenguaje máquina línea por línea, no guarda esta dicha traducción en la memoria al contrario del intérprete y al ejecutar línea a línea es más fácil corregir errores de sintaxis.



6. Indique cuales son las técnicas de programación (3 ptos):

- Divide el problema en partes
- Analiza el problema
- Bus analogías del problema
- Busca referencias del problema
- No te frustres

7. Que es un paradigma de programación e indique su clasificación (3 ptos):

Un paradigma es un modelo de diseño e implementación de programas, hace que un software que cumpla con funciones y principios que sean o no aceptadas como válidas.

- Su clasificación es:
- Paradigma estructurado
- Paradigma orientado a objetos
- Paradigma declarativo
- Paradigma lógico y funcional