

**UNIVERSIDAD DR. ANDRES BELLO
INGENIERIA EN SISTEMAS Y
COMPUTACION**

**FUNDAMENTOS DE
PROGRAMACIÓN**

ESTUDIANTES:

JOSE NICOLAS ABREGO SALGUERO

JOSUE AARON CARTILLO

VALDIVIEZO

BRYAN EDENILSON QUINTANILLA

ALBERTO

GERARDO ANTONIO ROSA

MENJIVAR

ROCIO MARBELLY MORENO ERAZO

ROLANDO ALEXANDER PEREZ

LOPEZ

DOCENTE:

ING. JONATHAN FRANCISCO

CARBALLO.

CHALATENANGO, EL SALVADOR

2023.

CONOCIMIENTOS Y APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA MATERIA DE FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN.

La materia de Fundamentos de Programación nos proporcionó los conocimientos básicos necesarios para comprender y desarrollar programas pequeños informáticos. Algunos de los conceptos y temas clave que se abordan en esta materia son:

Lógica de programación:

Se enseñaron los fundamentos de la lógica y el pensamiento algorítmico, permitiéndonos aprender a descomponer un problema en pasos lógicos y secuenciales.

Estructuras de control:

Se exploraron las estructuras de control básicas, como la selección (if-else, switch) y la iteración (bucles for, while), que permiten controlar el flujo de ejecución de un programa.

Tipos de datos:

Se presentaron los diferentes tipos de datos utilizados en la programación, como enteros, flotantes, caracteres y cadenas, así como las operaciones básicas que se pueden realizar con ellos.

Estructuras de datos:

Se introdujeron las estructuras de datos fundamentales, como arreglos y listas, que permiten almacenar y organizar datos de manera eficiente.

Funciones y módulos:

Se enseña a diseñar y utilizar funciones para modularizar y reutilizar el código. También se exploran los conceptos de bibliotecas y módulos para aprovechar el código desarrollado por otros programadores.

En resumen, la materia de **Fundamentos de Programación** nos proporciona los conocimientos y habilidades básicas necesarias para comprender y desarrollar programas informáticos, así como el fomento del pensamiento lógico, analítico y la resolución de problemas.