

Conceptos Básicos

- Tipo de datos

3.14126

- ❑ **Simple:** Identificador de una variable simple

245

- Referencia un único valor.
 - Ejemplos: enteros, reales, caracteres, booleanos, y enumerados y sub-rangos.

- ❑ **Estructurados:** Identificador de una variable estructurada

- Referencia a un conjunto de casillas de memoria.
 - Representa varios componentes, pudiendo ser un dato simple o estructurado.
 - Ejemplos: arreglos, registros y conjuntos

Arreglos

Entero
1

Entero
2

...

Entero
n-1

Entero
n

Conceptos Básicos

- Tipo de datos

- ☐ Datos numéricos

- Enteros: 127 -23 -8743 89
- Reales: 7.5 -0.496 198.0 -178.0
- Sub-rangos: 3..7; -56 ..78; 'a'..'z',
- Enumerados:
 - {Enero, Febrero, Marzo, Abril, Mayo, Junio}
 - {Blanco, Rojo, Azul}
 - {cara, sello}

- Tipo de datos



- ## ❏ Datos lógicos

- True False

Conceptos Básicos

○ Identificadores

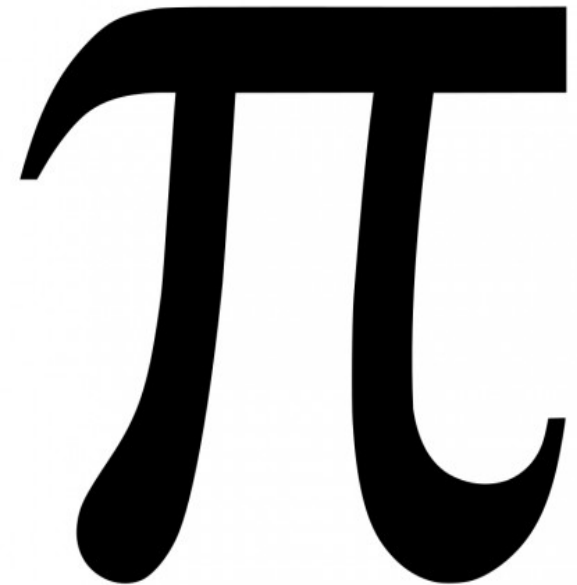
- ❑ Un **identificador** es el nombre que sirve para referenciar casillas de memoria en donde se almaceno algún valor.
- ❑ Criterios para nombrarlos (dependen del lenguaje de programación)
 - Su primer carácter debe ser una letra.
 - Los demás caracteres pueden ser letras, dígitos o el símbolo “_”
 - Su nombre debe ser representativo de la función que cumple.



Conceptos Básicos

○ Constante

- ☐ Objetos cuyo valor no cambia durante la ejecución de un programa
- ☐ Se denominan mediante identificadores
- ☐ Ejemplos:
 - PI 3,14
 - NOMBRE 'Jose'
 - LETRA 'k'
 - VERDADERO
 - 100



Conceptos Básicos

○ Variables

- ❑ Objetos que pueden cambiar su valor durante la ejecución de un programa
- ❑ Normalmente aceptan valores de su tipo (en algunos lenguajes se puede realizar una conversión a otros tipos)
- ❑ Se denominan mediante identificadores
- ❑ Ejemplos:
 - `base /* tipo entero*/`
 - `nombre /* tipo string*/`
 - `velocidad /* tipo real*/`
 - `cumple /* tipo booleano*/`
 - `días /* tipo enumerado*/`
 - `Letra /* tipo caracter*/`

