Unidad II

## Conceptos Básicos para iniciar a programar

En este tema se habla sobre temas básicos de programación, como variables.  
Como se define una variable, sus reglas de sintaxis para ser declaradas.

## Tipos de datos y operadores.

Se especifica en programación los tipos de datos que podemos manejar, enteros, decimales, cadenas de texto, etc.

Los operadores son los símbolos matemáticos que nos ayudaran para realizar cierta operación que lo requieran, hay operadores lógicos, comparativos y numéricos.

## Estructuras de control condicionales

Estas son estructuras que nos ayudan a elegir o bien delimitar ciertas decisiones, las condiciones son if, else if y else.

Estas se leen, “si… entonces” y si la proposición y operación que se está comparando es verdadera, se va a ejecutar la operación.

## Estructuras de control de bucles

Estas estructuras nos permiten realizar ciclos, ósea repetir las veces que deseemos cierta actividad.

Son estructuras muy necesarias cuando se desea realizar un mismo proceso varias veces y no se desea escribir tanto código.

## Conocimiento fuera de la programación

Estos conocimientos son habitualmente utilizados cuando realizamos acciones en nuestra vida, simplemente en lenguaje humano.

Por ejemplo, cuando pedimos comida, decimos:   
**Me da x cosa y “si tiene x cosa” me lo da. - Esto es una condición “if” con conector lógico “y”**

También cuando decimos:  
**Entonces la actividad será mañana o la otra semana - Esto es un operador “o”**