

Iniciación a la programación

1. La información y su representación. Bit, Byte, Palabra. Memoria
2. Codificación. Binario, Decimal, Hexadecimal, Octal.
3. Significación de izquierda a derecha.
4. Almacenamiento Little Endian (Primer byte el menos significativo) o Big Endian.
5. Fuente – compilado – Ejecutable
6. Lenguajes máquina, ensambladores, alto nivel. Compilados e interpretados.
7. Programa. Entradas – Proceso – Salidas
8. Separamos datos y proceso. Metodología estructurada.
9. Metodología orientada a objeto. Actual.
10. Seudocódigo.
11. Ejemplosseudocódigo: Poner lavadora, cruzar la calle, sumar dos números.
12. Tipos de datos.