Introducción a Python Breve historia y conceptos fundamentales

Act. Ruiz Tovar Edgar

Actuarios por México

10 de noviembre de 2023



Breve historia de la programación

• ¿Qué es programar?

Breve historia de la programación

- ¿Qué es programar?
- Algoritmos.

Breve historia de la programación

- ¿Qué es programar?
- Algoritmos.
- Programar es el <u>arte de instruir</u> a una máquina para que realice tareas específicas <u>mediante la creación</u> de un conjunto <u>de instrucciones</u> lógicas y precisas.



Figura: Alan Turing (1912 - 1954)

- Lenguaje humano vs lenguaje máquina.
- $1111_2 = ...$

- Lenguaje humano vs lenguaje máquina.
- $1111_2 = ...$
- Niveles: bajo, medio y alto.

- Lenguaje humano vs lenguaje máquina.
- $1111_2 = ...$
- Niveles: bajo, medio y alto.

- Lenguaje humano vs lenguaje máquina.
- 1111₂ = ...
- Niveles: bajo, medio y alto.

• Ejemplo:



Figura: C, C++ y C#

- Lenguaje humano vs lenguaje máquina.
- 1111₂ = ...
- Niveles: bajo, medio y alto.
- ¿Y Python?

Ejemplo:



Figura: C, C++ y C#

• Monty Python.

- Monty Python.
- Open Source y multiplataforma.
- Alto nivel

- Monty Python.
- Open Source y multiplataforma.
- Alto nivel
- Tipado dinámico.

- Monty Python.
- Open Source y multiplataforma.
- Alto nivel
- Tipado dinámico.
- Simple y legible.

- Monty Python.
- Open Source y multiplataforma.
- Alto nivel
- Tipado dinámico.
- Simple y legible.
- Comunidad.

- Monty Python.
- Open Source y multiplataforma.
- Alto nivel
- Tipado dinámico.
- Simple y legible.
- Comunidad.
- Orientado a Objetos.

- Monty Python.
- Open Source y multiplataforma.
- Alto nivel
- Tipado dinámico.
- Simple y legible.
- Comunidad.
- Orientado a Objetos.
- Ciencia de Datos.

- Monty Python.
- Open Source y multiplataforma.
- Alto nivel
- Tipado dinámico.
- Simple y legible.
- Comunidad.
- Orientado a Objetos.
- Ciencia de Datos.
- https://www.anaconda.com/download