

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Freddy Guerrero 2023-0098	1	Carlos A. Pichardo	23/05/23

Title: Capítulo 1: Algoritmos, diagrama de flujo y programas C

<p>Keyword</p> <p>- Resolución de problemas</p>	<p>Topic: Problemas y algoritmos. Diagramas de flujo</p> <p>Los seres humanos seguimos una serie de pasos estichianamente. Básicamente toda el tiempo estamos aplicando algoritmos para resolver problemas. Un algoritmo es un conjunto de pasos que nos permite resolver un problema.</p>
<p>Questions</p>	<p>-Etapas para solucionar un problema</p> <p>(Problema) 1. Análisis del problema 2. Construcción del algoritmo 3. Verificación del algoritmo.</p> <p>- Estos etapas son: Precisión, determinismo y finitud. Consta de 3 secciones: 1. Datos de entrada 2. Procesamiento de los datos 3. Impresión de resultados.</p> <p>El diagrama de flujo esquematiza gráficamente un proceso de solución de problema (algoritmo). El diagrama de flujo se debe construir independientemente del lenguaje de programación. Reglas: Debe tener Inicio y fin, líneas rectas o horizontales, todas las líneas deben indicar la dirección del flujo, debe ir de arriba hacia abajo, entre otras reglas.</p>

Summary: El algoritmo es básicamente una serie de pasos para resolver problemas. El diagrama de flujo nos ayuda a graficar un esquema para seguir los pasos para solucionar problemas, este se construye de manera independiente al lenguaje de programación, que en este caso es el lenguaje C.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Fredy Guerra 2023-0098	2	Carlos A. Pichardo	23/09/23

Title: *Capítulo 1: Algoritmos, diagramas de flujo y programas C*

Keyword <ul style="list-style-type: none"> - Casillos - Constante - Datos 	Topic: <i>Tipos de datos, Operadores</i> <p>Los datos que procesa una computadora son estructurados "simples" y "estructurados". Los simples ocupan una casilla de memoria como los enteros, reales y caracteres. Ej: <code>int</code> = Enteros, <code>float</code> = Reales, <code>long</code> = Enteros de alcance largo, <code>double</code> = Reales de doble precisión, <code>Char</code> = Caracter. Por otra parte, los estructurados, son referencias de casillos Ej: arreglos, cadenas de caracteres y registros.</p>
Questions	<p>Identificadores. A estos casillos se le asigna este nombre para identificar cuando se forma por medio de letras, dígitos y el carácter de subrayado (<code>_</code>) simple pero que comienza con una letra. Ej: <code>auto</code>, <code>do</code>, <code>goto</code>, <code>signed</code>, <code>unsigned</code>, <code>break</code>, <code>double</code>, <code>if</code>, <code>sizeof</code>, <code>void</code>, <code>char</code>, <code>else</code>, <code>int</code>, <code>for</code>, <code>const</code>, <code>long</code>, <code>while</code>, entre otros.</p> <p>Constantes. Son datos que no cambian durante la ejecución. Para nombrarlos, usamos identificadores. Constantes básicas: <code>const int nu1 = 20;</code> Entero, <code>const int re1 = 2.18;</code> Real, <code>const char ca1 = 'f';</code> caracter. Otra forma es: <code>#define nu1 20;</code> Entero, <code>#define re1 2.18;</code> real, <code>#define ca2 'f';</code> Caracter.</p>

Summary:

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Fredy Guerrero 2023-0098	3	Carlos A. Pichardo	23/05/23

Title: Capítulo 1: Algoritmos, diagramas de flujo y programas C

Keyword

- Expresiones
- Operador

Topic: Tipos de datos, operadores

Variable. Son objetos que pueden cambiar su valor durante la ejecución de un programa. Ej: `void, int`
`int va1, va2 = Entero, float re1, re2 = Real, char ca1, ca2 =`
 Caracter.

Operadores. Se dividen entre operadores aritméticos, relacionales y lógicos. - Operadores aritméticos nos permiten operar números, constantes o variables.

- Operadores aritméticos simplificados
- Operadores de incremento y decremento. `(++)` incremento, `(--)` decremento.

Questions

- Expresiones lógicas o booleanas, son números, operadores, constantes y variables.
- Operadores relacionales. Se utilizan para comparar dos operandos.
- Operador lógico. Permite formular conclusiones complejas desde las simples. Ej: Conyunción (`&&`), Disyunción (`||`) y negación (`!`). Operador coma. Sirve para anidar una diferente expresión.

Summary: Los datos se estructuran por simples y estructurados, para programar utilizamos "Identificadores", "Constantes", "Variables", "Operadores" y "Expresiones lógicas", todo esto es importante saberlo a la hora de programar en dichos lenguajes, en este caso el C.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Fredy Guerrero 2023-0098	4	Carlos A. Pichardo	24/05/23

Title: Capítulo 1: Algoritmos, diagramas de flujo y programas C

Keyword

- Diagrama
- Conjunto
- Esquema

Topic: Construcción de diagramas de flujo, programas, Caracteres de Control

- Un diagrama de flujo resulta la esquematización de un algoritmo.

- Programas. Es un conjunto de instrucciones que sigue la computadora para alcanzar un resultado.

- Caracteres de Control. Producen efectos importantes en la impresión de resultados. Ej: \n, \t, \r, \f, \a, entre otros.

Questions

- Formato variables. Lectura y escritura. Ej: %d, %f, %lf, %e.

Summary: Un diagrama de flujo es básicamente usado para esquematizar y organizar un algoritmo, para ser utilizado en un programa que nos ayudará a alcanzar un resultado.