**Resumen de todas las actividades 2,**

**ACTIVIDAD 2**

1. [**1. Conceptos básicos para iniciar a programar**](https://ges2.galileo.edu/dotlrn/classes/departamentoparapruebas/asignaturaparapruebas/cprintroduccinalaprogramacindecomputadoras/learning-content/page_34_56)

**La programación se define como el proceso de probar crear depurar**

1. [**2. Tipos de datos y operadores**](https://ges2.galileo.edu/dotlrn/classes/departamentoparapruebas/asignaturaparapruebas/cprintroduccinalaprogramacindecomputadoras/learning-content/page_35_15)

Tipo de datos con conjuntos de elementos definidos por características de valores requeridos para la solución de un problema

1. [**3. Estructuras de Control Condicionales**](https://ges2.galileo.edu/dotlrn/classes/departamentoparapruebas/asignaturaparapruebas/cprintroduccinalaprogramacindecomputadoras/learning-content/page_40_63)

Nos permiten decidir que ejecutar o que no en un programa por ejemplo

Típico realizar un división solo si el divisor es distinto de cero.

1. [**4. Estructuras de control de bucles**](https://ges2.galileo.edu/dotlrn/classes/departamentoparapruebas/asignaturaparapruebas/cprintroduccinalaprogramacindecomputadoras/learning-content/page_41_74)

Nos permite ejecutar una o varias líneas de código de forma repetitiva

Puede repetir la estructura de bucle hasta que una condición sea true, hasta que un a condición sea false.

EN LA ACTIVIDAD 2 LOGRAMOS APRENDER LO QUE SIGNIFICA UN VALOR EN LA PROGRAMACIN TIPOS DE VALORES LOS CONDICIONALES,ENTEROS COMO DECIMALES ETC