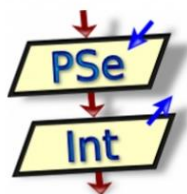


MIS PRIMEROS PROGRAMAS CON PSEINT



¡INICIAMOS NUESTRO VIAJE!

Esta va a ser su guía introductoria a este desafiante mundo, en la que vamos a empezar a ver algunos conceptos prácticos con el fin de que conozcas lo que viene por delante.

DEFINIENDO MIS PRIMERAS VARIABLES


Al definir variables preparamos a nuestro programa para que sepa qué tipo de ellas vamos a usar. Más adelante conoceremos los tipos de datos que existen en PSeInt.

A continuación, encontraremos cómo definir una variable del tipo Carácter (dentro de este tipo de variables podremos guardar una o varias letras incluyendo el espacio, digamos letras, palabras y frases) y cómo definir una variable del tipo Entera (es decir un número entero como puede ser 435).



```
Definir palabra Como Carácter //La variable llamada palabra es capaz de tener en su interior caracteres o letras
Definir num Como Entero //La variable llamada num es capaz de tener en su interior numeros sin coma
```

LEER O ENTRADA DE DATOS HACIA EL PROGRAMA

Usando la palabra leer y posterior a esta poniendo el nombre de una variable, **PREVIAMENTE DEFINIDA**, podremos poner por teclado el valor que le corresponde a la variable. ¿Qué debemos considerar? Que el comando "LEER" necesita ejecutarse para permitirnos ingresar este valor que guardaremos en la variable, por pantalla. 



```
leer palabra //Aca espero por teclado un valor de letras para la variable palabra
leer num //Aca espero por teclado un valor numerico para la variable num
```

ESCRIBIR O VISUALIZACION DE MENSAJES

Usando la palabra escribir y posterior a esta poniendo un mensaje entre comillas dobles "" podremos mostrar por la ventana de ejecución de PSeInt el mensaje que quisiéramos. También podríamos poner escribir y el mensaje con comillas dobles, una coma y una variable y esto nos mostrara el mensaje y posterior al mensaje el valor de dicha variable.



```
escribir "Te saludamos desde EGG!!" //Muestro un mensaje fijo
escribir "La palabra que ingresaste es: ", palabra //Aca muestro un mensaje fijo entre comillas y el valor de palabra
```



EJEMPLO INTEGRADOR

Siempre al inicio de nuestros programas deberemos definir las variables que necesitemos o que consideremos necesarias para nuestro programa. Estas podrán ser redefinidas si queremos corregir algo.

Recordemos que para ejecutar nuestro código deberemos hacer *click* en el triángulo verde.

```
1 Algoritmo sin_titulo //Todo lo que este despues de las dos barras son comentarios, es decir codigo muerto
2
3 Definir palabra Como Caracter //La variable llamada palabra es capaz de tener en su interior caracteres o letras
4 Definir num Como Entero //La variable llamada num es capaz de tener en su interior numeros sin coma
5
6 //a y b no seran usadas en este ejercicio, las variables pueden tener casi cualquier nombre
7 Definir a Como Entero //La variable llamada a es capaz de tener en su interior numeros sin coma
8 Definir b Como Caracter //La variable llamada b es capaz de tener en su interior caracteres o letras
9
10
11 leer palabra //Aca espero por teclado un valor de letras para la variable palabra
12 leer num //Aca espero por teclado un valor numerico para la variable num
13
14 escribir "La palabra que ingresaste es: ", palabra //Aca muestro un mensaje fijo entre comillas y el valor de palabra
15 escribir "El numero que ingresaste es: ", num //Aca muestro un mensaje fijo entre comillas y el valor de num
16
17 FinAlgoritmo
18
```



NO COPIAR EL CÓDIGO DE LA IMAGEN, SOLO TOMAR DE REFERENCIA PARA LOS SIGUIENTES EJERCICIOS

¿CÓMO PODEMOS APROVECHAR AL MÁXIMO EL CURSO?

Para poder sacarle el mejor provecho a la experiencia de aprendizaje Egg, vamos a interiorizarte sobre algunas reglas que van a facilitar tu camino por nuestra comunidad. Aplícalas desde hoy hasta el final de tu curso.

REGLAS DE ORO:

- Preguntar TODO. No tengamos miedo a preguntar, pensar que los demás también se benefician de nuestra duda y que el otro va a estar dispuesto a ayudarnos.
- Leer TODA la teoría.
- Ver TODOS los videos.
- Participar en TODOS los debates.
- Tener paciencia y entender que con el tiempo y con práctica, iremos aprendiendo qué necesitamos para resolver estos problemas de manera más sencilla.
- Ver los problemas como un desafío y no como algo que, si no lo podemos lograr, nos haces más o menos inteligentes. Esto es un proceso de aprendizaje y no todos aprendemos al mismo tiempo.
- Es crucial no buscar avanzar, avanzar y avanzar, sin repasar correctamente los conceptos teóricos, ya que más adelante los ejercicios y los conceptos se tornan más complejos y es importante construir nuestro conocimiento en una base muy sólida.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Vamos a poner en práctica todo lo que hemos visto en esta mini guía con los siguientes ejercicios. Es importante tomar de referencia el **EJEMPLO INTEGRADOR** previamente mostrado.



Te recordamos que para poder resolver los ejercicios debes haber visto en el encuentro anterior los videos relacionados con este tema. Los podrás encontrar en tu aula virtual o en nuestro canal de YouTube.

1. Escribir un programa que pida: nombre y actividad favorita (usar dos variables del tipo Caracter) y los muestre por pantalla. Este ejercicio se deberá realizar preguntándole nombre y actividad favorita a alguien de tu equipo.
2. Escriba un programa que solicite un nombre. El programa leerá el nombre de un compañero de equipo. Para esto debemos preguntar a nuestro equipo el nombre del o la compañera que más colaboró y mostrar por pantalla su nombre, sumado al siguiente mensaje:
variable, "es quien más colaboró en mi equipo, propiciando la cooperación y el fluir del conocimiento. Por estas razones, es que vamos a RECONOCERLO dándole un PULSO."
3. Escribir un algoritmo en el cual se consulte al usuario que ingrese ¿cómo está el día de hoy? (soleado, nublado, lloviendo). A continuación, mostrar por pantalla un mensaje que indique "El día de hoy está ...", completando el mensaje con el dato que ingresó el usuario.
4. Escriba un programa que lea dos números enteros y realice el cálculo de la suma, resta, multiplicación y división entre ambos valores. Los resultados deben mostrarse por pantalla.



¿Ya reconociste al miembro de tu equipo o a tu equipo?