Estudar uma linguagem em ciência da programação significa aprender alguns conceitos que podem ser desconhecidos para algumas pessoas, como arranjos, conhecidos também como matrizes quanto esses mesmos tem linhas e colunas, ou vetores quando apenas tem linhas. Também é necessário que o estudante aprenda o que são tipos primitivos, que são aqueles que permitem que se trabalhe com dados simples, como números reais, números inteiros, números lógicos, ou seja, 0 e 1, e caracteres em geral. A partir **desses** dados, é possível que o usuário defina estruturas de dados complexas, que podem ou não utilizar tipos definidos pelos usuários e enumeração.