**Unidad 2: conceptos y resumen**

En esta unidad se vieron temas como elementos básicos de un algoritmo, tipos de datos, procesos y salida, etc.

# Elementos básicos de un algoritmo

* Datos: lo que el algoritmo recibe, procesa y entrega como resultado
* Instrucciones: las accione o procesos que el algoritmo realiza sobre los datos
* Estructuras de control: las que determinan el orden en que se ejecutan las instrucciones del algoritmo

# Datos

Dato: conjunto de caracteres con algún significado, pueden ser numéricos, alfabéticos o alfanuméricos

## Tipos de datos

* Entero: números enteros sin parte decimal
* Carácter: características del código ASCII
* Boleano: pueden contener valores de falso o verdadero
* Real: números que pueden incluir una parte decimal
* Cadena: en una secuencia de caracteres que se trata como un solo dato

# Constantes y variables

* Constante: es un dato numérico o alfanumerico que no cambia durante la ejecución del programa
* Variable: es un espacio en la memoria de la computadora que permite almacenar temporalmente un dato durante la ejecución de un proceso. Para poder reconocer una variable en la memoria de la computadora, es necesario darle un nombre con el cual podamos identificarla dentro de un algoritmo

## Clasificación de las variables

Por su contenido:

* Variables numéricas
* Variables lógicas
* Variables alfanuméricas

Por su uso:

* Variables de trabajo
* Contadores
* Acumuladores

# Identificador

Los elementos de un algoritmo de diferencian entre si por su nombre, como los tipos de datos que se nombran como entero, real, lógico y carácter, Cada uno de ellos es un identificador.

# Operadores

Son elementos que relacionan de forma diferente, los valores de una o más variables y/o constantes

## Tipos de operadores

* Operadores aritméticos
* Operadores relacionales
* Operadores lógicos

# Entrada, proceso y salida

## Entrada

Son todos los datos que hay que ingresar para la resolución del problema.

## Proceso

Son los diferentes procedimientos en los cuales usare los daros proporcionados por el usuario en el paso anterior para resolver el problema.

## Salida

La resolución del problema.