**Examen Repaso**

**Diagrama de flujo:** Representación gráfica de algo.

**circulo:** el circulo nos sirve para marcar el inicio y el final de un diagrama.

**romboide:** indica operaciones de ENTRADA y SALIDA

**rombo:** condición

**rectángulo/cuadrado:** significa un proceso

**Flecha:** indica el flujo

* Si la flecha apunta hacia afuera = salida
* Si la flecha apunta hacia adentro = entrada

Pseudo-código: Es una herramienta de programación en la que las instrucciones se escriben en palabras similares al ingles o español que facilitan la escritura y la lectura de programas.

Pseint: Nos sirve para construir algoritmos y Pseudo-código

* Carácter: letra
* Entero: número entero
* Lógico: falso/verdadero
* Real: un número decimal

Tabuladores: sirven para leer fluido un algoritmo

Algoritmo: (método) conjunto de reglas o instrucciones que a su vez es una herramienta de ayuda.

P.D.F: Preciso, definido, finito

For: (para) inicio-fin

While: (mientras) cetinela/tiene condición (lógica)

Repeat: (repetir) do-while

Cuando un ciclo no tiene flag se vuelve un ciclo infinito

Operaciones lógicas: ar, on, not

La estructura de según//investigar que es: [En PSeInt, la estructura "Según" se utiliza para elegir una acción específica entre varias opciones posibles](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=f5755cb745c887baJmltdHM9MTcwOTY4MzIwMCZpZ3VpZD0xMGE5YjVlYy02OTNiLTYxYTUtMTQ5ZS1hNmY4NjhjNjYwYzAmaW5zaWQ9NTg5OA&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=10a9b5ec-693b-61a5-149e-a6f868c660c0&psq=estructura+seg%c3%ban+en+pseint&u=a1aHR0cHM6Ly9jb2RlcnNmcmVlLmNvbS9wb3N0cy9zZWxlY2Npb24tbXVsdGlwbGUtcHNlaW50LWVzdHJ1Y3R1cmEtc2VndW4&ntb=1)[1](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=143e8bed50a21a0aJmltdHM9MTcwOTY4MzIwMCZpZ3VpZD0xMGE5YjVlYy02OTNiLTYxYTUtMTQ5ZS1hNmY4NjhjNjYwYzAmaW5zaWQ9NTg5OQ&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=10a9b5ec-693b-61a5-149e-a6f868c660c0&psq=estructura+seg%c3%ban+en+pseint&u=a1aHR0cHM6Ly9jb2RlcnNmcmVlLmNvbS9wb3N0cy9zZWxlY2Npb24tbXVsdGlwbGUtcHNlaW50LWVzdHJ1Y3R1cmEtc2VndW4&ntb=1)[2](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=fca9022db8609698JmltdHM9MTcwOTY4MzIwMCZpZ3VpZD0xMGE5YjVlYy02OTNiLTYxYTUtMTQ5ZS1hNmY4NjhjNjYwYzAmaW5zaWQ9NTkwMA&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=10a9b5ec-693b-61a5-149e-a6f868c660c0&psq=estructura+seg%c3%ban+en+pseint&u=a1aHR0cHM6Ly9yaXNrbi53b3JkcHJlc3MuY29tL3BzZWludC9wc2VpbnQtYWNjaW9uZXMtY29tYW5kb3MvcHNlaW50LWNvbWFuZG8tc2VndW4v&ntb=1). [Cada opción se conoce como un "caso", y se ejecutará el bloque de código correspondiente al caso cuyo valor coincida con el valor de la variable o expresión evaluada](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=a6f1045a5284a40cJmltdHM9MTcwOTY4MzIwMCZpZ3VpZD0xMGE5YjVlYy02OTNiLTYxYTUtMTQ5ZS1hNmY4NjhjNjYwYzAmaW5zaWQ9NTkwMQ&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=10a9b5ec-693b-61a5-149e-a6f868c660c0&psq=estructura+seg%c3%ban+en+pseint&u=a1aHR0cHM6Ly9jb2RlcnNmcmVlLmNvbS9wb3N0cy9zZWxlY2Npb24tbXVsdGlwbGUtcHNlaW50LWVzdHJ1Y3R1cmEtc2VndW4&ntb=1)[1](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=3fd50b26373247e9JmltdHM9MTcwOTY4MzIwMCZpZ3VpZD0xMGE5YjVlYy02OTNiLTYxYTUtMTQ5ZS1hNmY4NjhjNjYwYzAmaW5zaWQ9NTkwMg&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=10a9b5ec-693b-61a5-149e-a6f868c660c0&psq=estructura+seg%c3%ban+en+pseint&u=a1aHR0cHM6Ly9jb2RlcnNmcmVlLmNvbS9wb3N0cy9zZWxlY2Npb24tbXVsdGlwbGUtcHNlaW50LWVzdHJ1Y3R1cmEtc2VndW4&ntb=1).

Estructuras de control: fragmentos pequeños de código que nos van a servir para el flujo(si de pregunta//if)

* ASIGNACIÓN
* SELECTIVAS
* CÍCLICAS

Void: conjunto vacío

Tipo de dato: conjunto de valores que admite una variable

* Buleano//boolean
* Float//decimal
* Char//carácter

typescript: conjunto de reglas (sintaxis) para JavaScript y nos ayuda a evitar problemas a la hora de ejecución}

Orden: realización o sintaxis

Condición de verdad: falso/verdadero

* <- asignación
* = en programación
* == comparación
* === comparación de dato del contenido
* Printf: imprimir con formato

Operador ternario: operador que toma tres argumentos.

¿Qué hago en el análisis? Pensar que tengo que hacer

Iterativa: repetición

Computadora: máquina electrónica que procesa información

Dato: son valores y/o hechos que no tiene relación intrínseca (intimo, esencial)

* Sabiduría
* Conocimiento
* Información
* Datos

Proceso: un proceso toma una entrada, la transforma y produce una salida

Ciclo de vida de software: un proceso que se sigue para desarrollar y mantener software de manera efectiva.

IP: información

¿Cuál es la diferencia de un dato y de información?

Dato es un término que se refiere a hechos, eventos transacciones, etc.

Y la información se refiere a los datos que han sido procesados y comunicados de forma entendible.

Modelo de producción: aproximado

Programación: introducción de desarrollo de software

Codificación: escritura de lenguaje de programación de la representación del algoritmo desarrollada en las etapas precedentes.

¿Cómo se llama la primera etapa de modelo de producción aproximado?

Análisis

Programa: conjunto de instrucciones que hace funcionar a la computadora

Software: conjunto de programas escritos para una computadora

UCP: unidad central de proceso

Dispositivos de entrada/salida: permiten la comunicación entre la computadora y el usuario

Memoria central: almacena información

Software del sistema: conjunto de programas indispensables para que la maquina funcione.

Sistema operativo: dirige las operaciones globales de la computadora

Compiladores/interpretes: convierten instrucciones escritas en lenguaje de programación en instrucciones escritas en lenguaje de máquina que esta pueda entender.

Lenguajes de programación: utilizados para escribir programas de computadoras que puedan ser entendidos

* Maquina
* Bajo nivel
* Alto nivel

Lenguaje de máquina: instrucciones que son directamente entendibles por la computadora

Lenguajes de bajo nivel: lenguaje que procesa la programación en lenguaje máquina.

Diseño del algoritmo: determina que hace el programa.

Modulo: tiene solo un punto de entrada y de salida.

switch case: es una estructura que evalúa más de un caso y se caracteriza por selección de una opción entre varias.

Ciclo: es un conjunto de instrucciones repetidas

Arreglo: se emplean para almacenar múltiples valores en una sola variable.