# 1 Introducción

1. Programa
2. Programación
3. Lenguaje de programación
   1. Bajo nivel
      1. Binario
      2. Ensamblador, ensamblador
   2. Alto nivel
      1. Compilado, compilador
      2. Interpretado, interprete
      3. Bytecodes, máquina virtual java
4. Fases creación programa
   1. Editor + seudo código
   2. Programa fuente
   3. Compilador
   4. Programa objeto
   5. Ligador
   6. Ejecutable
5. Software aplicación
6. Software sistema
7. Procedimiento de desarrollo de software
   1. Ingeniería de software: crear sistemas legibles, eficientes, confiables y mantenibles.
   2. Diseño y desarrollo
      1. Análisis (Entradas y Salidas), 10%
      2. Diseño (algoritmos), 20%
      3. Codificación 20%
         1. Secuencia
         2. Selección
         3. Iteración
         4. Invocación
      4. Pruebas 50%
   3. Documentación
      1. Descripción del programa
      2. Desarrollo y cambios del algoritmo
      3. Listado del programa bien comentado
      4. Muestras de las pruebas efectuadas
      5. Manual de usuario
   4. Mantenimiento
   5. respaldos
8. Algoritmos (diagrama de flujo)
   1. Terminal
   2. Entrada / salida
   3. Proceso
   4. Decisión
   5. Iteración
   6. Proceso predefinido (función)
9. Longitud de palabra
   1. Bit
   2. byte
10. Capacidades de una computadora
    1. Entradas
    2. Salida
    3. Almacenamiento (unidad de Memoria)
    4. Operaciones aritméticas y lógicas (ALU)
    5. Control (unidad de control)

# 2 Programación Orientada a Procedimientos

# 3 Asignación, formateo y entrada interactiva

1. Asignación
2. Coereción
3. Variaciones de asignación (+=, -=, \*=, /=, %=)
4. Acumulación (suma = suma + n)
5. Conteo (i++, ++i, i--,--i)
6. Formato de salida (iomanip)
   1. Setw(n)
   2. Setprecision(n)
   3. Setfill(‘x’)
   4. Scientific
   5. Dec
   6. Hex
   7. oct
   8. Fixed
   9. right
   10. left
   11. flush
7. funciones matematicas (cmath, math.h)
   1. abs(n)
   2. pow(a,n)
   3. sqrt(a)
   4. sin(a)
   5. cos(a)
   6. tan(a)
   7. log(a)
   8. log10(a)
   9. exp(a)
8. moldes(tipoDeDato(exprecion))
9. entrada de datos (cin>>)
10. validación de entradas del usuario
11. constantes (const tipoDeDato NOMBRE = valor)
12. errores de programación
    1. verificación de escritorio
    2. bug
    3. depuración
    4. depurador

## 4 Estructuras de selección

1. flujo de control (secuenciales, selección, iteración e invocación)
2. estructura if-else
3. expresiones condicionales o relacionales (<,>,>=,<=,==,!=)
4. operadores lógicos
   1. and &&
   2. or ||
   3. not !
5. sintaxis if-else
6. alcance de un bloque
7. instrucciones if anidadas if-else-if
8. sintaxis swhitch

# 5 instructiones de repeticion