# Introducción



Todo programador tiene una historia sobre cómo aprendió a escribir su primer programa. Yo empecé a programar de niño, cuando mi padre trabajaba para Digital Equipment Corporation, una de las empresas pioneras de la era informática moderna. Escribí mi primer programa en un ordenador kit que mi padre había montado en nuestro sótano. El ordenador no era más que una placa base desnuda conectada a un teclado sin carcasa, y su monitor era un tubo de rayos catódicos desnudo. Mi programa inicial era un simple juego de adivinar números, que tenía este aspecto:

I'm thinking of a number! Try to guess the number I'm thinking of: 25  
Too low! Guess again: 50  
Too high! Guess again: 42  
That's it! Would you like to play again? (yes/no) no  
Thanks for playing!

Siempre recordaré lo satisfecho que me sentí, viendo a mi familia jugar a un juego que yo había creado y que funcionaba como yo pretendía.

Esa experiencia temprana tuvo un impacto duradero. Hay una verdadera satisfacción en construir algo con un propósito, que resuelva un problema. El software que escribo ahora satisface necesidades más importantes que las que satisfacían mis esfuerzos infantiles, pero la sensación de satisfacción que me produce crear un programa que funciona sigue siendo en gran medida la misma.

[Subtema 1 de 5: (Ver todo)](f08.html)[siguiente](f08_2.html)