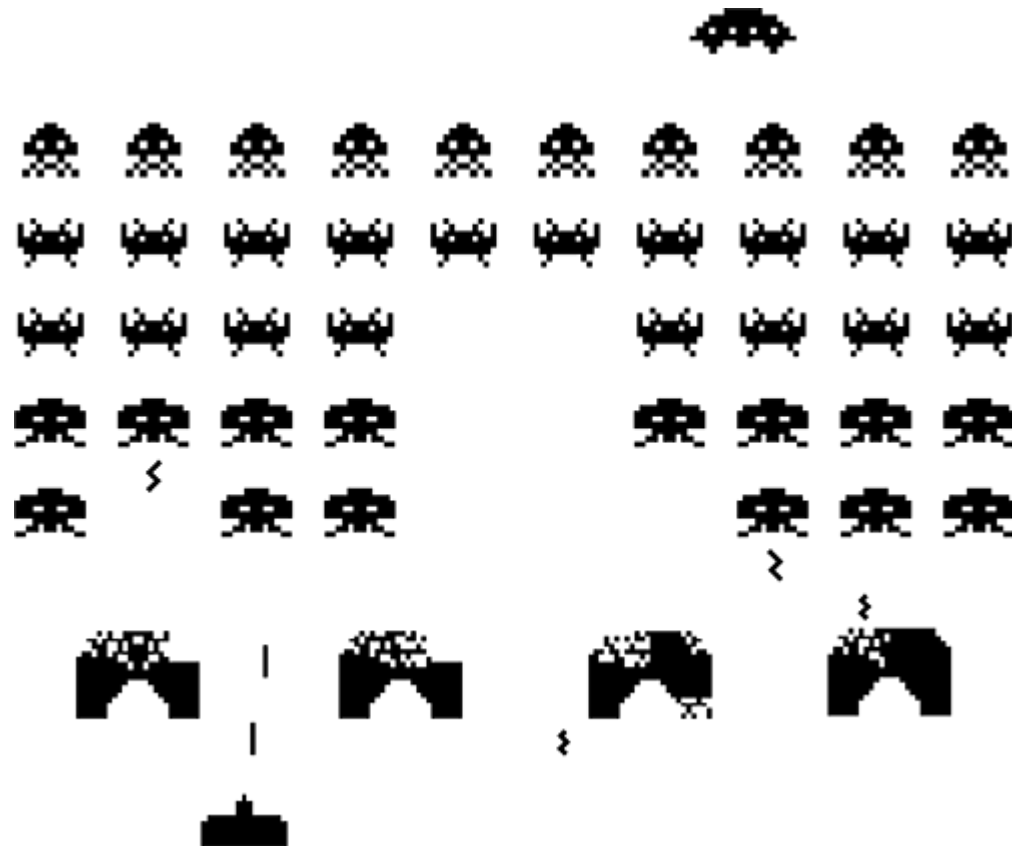


Experto Universitario en Diseño y Programación de Videojuegos



Introducción a la programación

Modesto Castrillón Santana

Titular de Universidad



- **Docencia:**

- Gráficos por Computador
- Informática y Programación
- Inteligencia Artificial
- Diseño de Interfaces de Usuario
- Biometría
- Sistemas de Percepción
- Metodología I+D
- Experto VJ

- **Investigación: IA** ([perfil google scholar](#))

- Visión por Computador
- Interacción Hombre-Máquina
- Descripción Facial

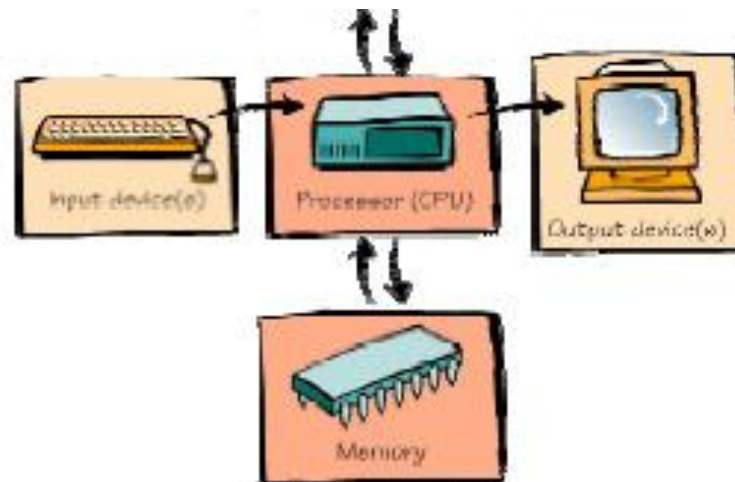
Índice

- Esquema funcional
- Software
- Programación
- Processing

Esquema funcional

Un ordenador:

1. Acepta unos datos de entrada
2. Efectúa operaciones lógicas y/o aritméticas
3. Proporcionar el resultado



Software

Realiza tareas

Programa: conjunto ordenado de instrucciones

Repertorio de operaciones matemáticas y lógicas básicas.

Los programas combinan las operaciones elementales para producir.



Programación

Programador: hace entender a la máquina los pasos de una tarea.

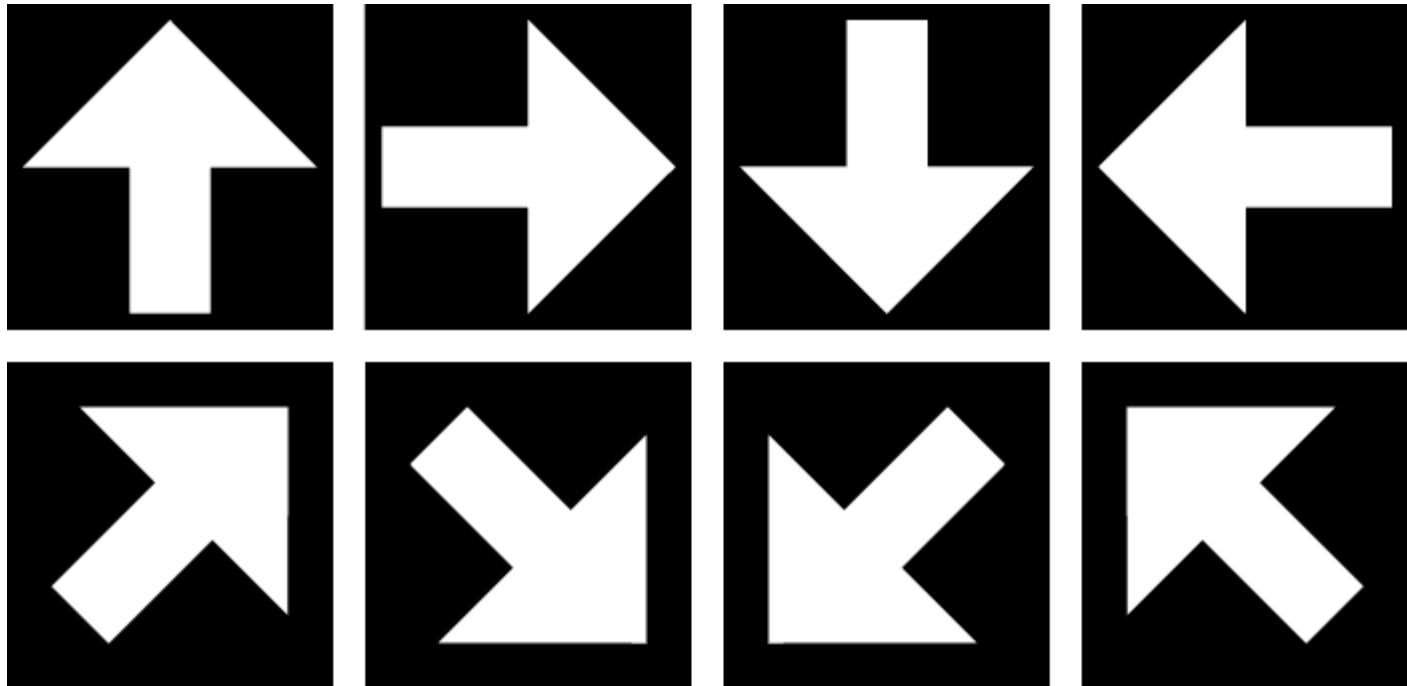
Lenguaje natural, máquina, de programación



Programación

Cada lenguaje tiene su repertorio

Cada símbolo provoca una acción de la máquina



Processing

