Proyecto UT1

Introducción a la programación

**ÍNDICE**

[1. Instrucción:](#_pwcvau69844)

[2. Expresión:](#_a555lgdksg0i)

[3. Palabras reservadas:](#_h1aco1zaimn5)

[4. Variable:](#_mjia0tlapesh)

[5. Constante:](#_fy5c9legug57)

[6. Literal:](#_88n26b5hf4zn)

[7. Un operador de cada tipo (Aritméticos, Relacionales, Lógicos,Especiales)](#_cx48m12w3nao)

[8. Un tipo de dato de: Entero, Real, Cadena.](#_ii9yljfa5hs0)

[9. Comentario.](#_6vxpo6dgxudd)

[10. Contador](#_ck81yjf376mz)

[11. Acumulador](#_ccsf5rs0iq9n)

[12. While](#_2unzzdiofgm4)

[13. Do While](#_n393a5vhmc5b)

[14. For](#_dqr8dfh3345v)

[15. Dato de entrada](#_t6kj9v4h83kr)

[16. Dato de salida](#_xm3dpvzctqwa)

[17. Cambio de estado](#_mf5catl2mog2)

[18. Aspecto de programación imperativa](#_4slyzal9yq73)

[19. Aspecto de la programación modular](#_oqma14uk7ibx)

[20. Diagrama de flujo.](#_jnsldi1r01b7)

[● Calculadora](#_xsl1uirnmsge)

[● Función acumulador](#_iq40wv112dam)

[● Función MOD](#_lftbyxmzbtzi)

# Instrucción:



Realiza una acción.

# Expresión:



Es una combinación de valores, variables, operadores y funciones que se evalúa para producir un resultado.

# Palabras reservadas:



Es una palabra reservada porque indica el final de la función

# Variable:



La variable muestra el resultado dependiendo de lo que de la operación.

# Constante:



Muestra que acumulador = 0

# Literal:



Representa un texto que nunca va a cambiar.

# Un operador de cada tipo (Aritméticos, Relacionales, Lógicos,Especiales)

* Aritmético:



* Relacionales:



* Lógicos:



* Especiales:



# Un tipo de dato de: Entero, Real, Cadena.

* Real:



* Entero:



* Cadena:



# Comentario.



# Contador



Muestra que cuente desde i hasta el número introducido.

# Acumulador



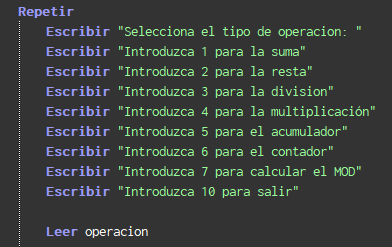
Acumula el número introducido y lo va sumando.

# While



Siempre se va a repetir hasta que sea 0.

# Do While





Todo esto se repite hasta que se introduzca 10 por teclado.

# For



Es un bucle que no para hasta que llegue al número introducido.

# Dato de entrada



Lee el dato introducido por teclado.

# Dato de salida



Muestra por pantalla el resultado.

# Cambio de estado



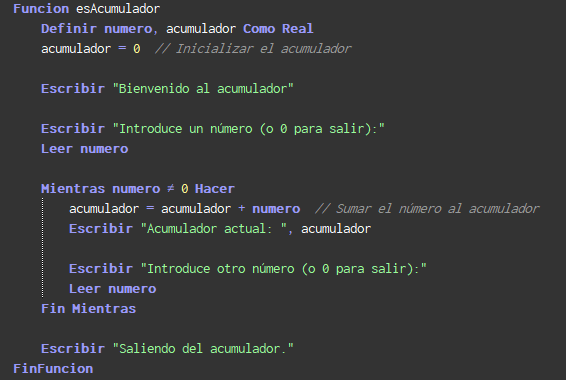
Cambia de estado porque el número introducido se suma al que ya estaba.

# Aspecto de programación imperativa

La programación imperativa es un paradigma que se centra en describir cómo un programa debe realizar tareas mediante una serie de instrucciones secuenciales que funcionan paso a paso.

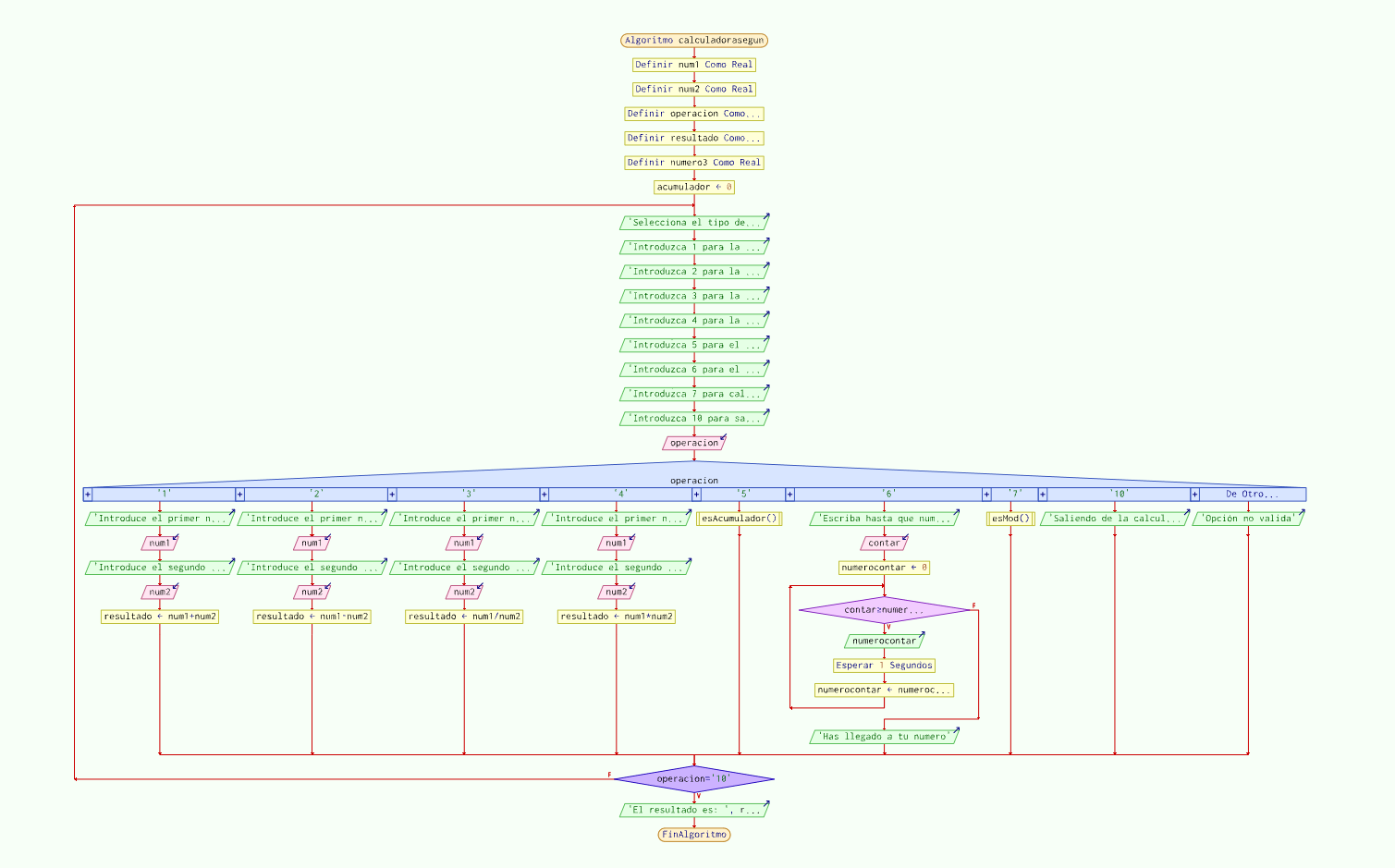
# Aspecto de la programación modular

La programación modular es un enfoque que divide un programa en partes más pequeñas y manejables, conocidas como módulos o funciones.

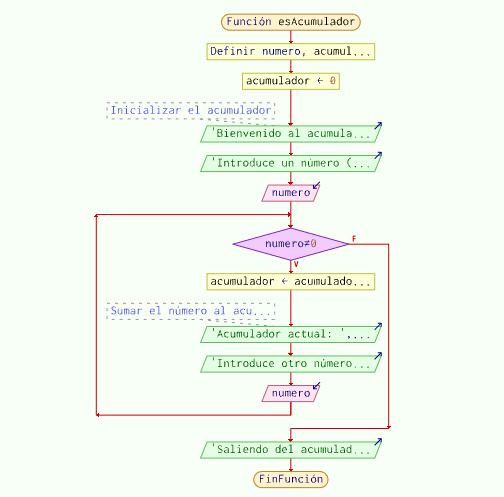


# Diagrama de flujo.

## Calculadora



## Función acumulador



## Función MOD

