

## TÉRMINOS IMPORTANTES

**Arreglo.** Conjunto ordenado de datos, usualmente sinónimo de ‘Vector’, que es un arreglo de una dimensión:

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 \end{bmatrix}$$

**Bucle.** Estatuto específico para hacer ciclos.

**Cadena de caracteres.** Un ‘arreglo de letras o números’.

**Condicional.** Un estatuto específico para tomar decisiones.

**Entero.** Todos los números sin parte decimal. Un número  $z$  es parte de los enteros que se representan con  $\mathbb{Z}$ .

**Estatuto.** Cualquier expresión válida y completa en un lenguaje de programación.

**Estructura.** Abstracción para representar datos. Los arreglos, las matrices y los árboles son estructuras de datos.

**Función.** Una función es una ‘caja’ a la cuál metes *algo* y se transforma a *otra cosa*. Para la función  $f(x) = 2x + 3$ , si metes  $x = 5$ , entonces la función lo convierte en 13, pues  $f(5) = 2(5) + 3 = 13$ .

**Imprimir.** Mostrar información en pantalla.

**Iteración.** Una vuelta (ejecución) en un ciclo.

**Matriz.** Arreglo de dos dimensiones. Usualmente visualizado como una tabla:

$$\begin{bmatrix} 2 & 3 & 4 \\ 1 & 2 & 3 \\ 9 & 2 & 3 \end{bmatrix}$$

**Operador.** Símbolo reservado que es un alias para una función de dos parámetros.  $+$ ,  $-$ ,  $/$ ,  $*$ ,  $:$  son operadores. La expresión  $2 + 5$  es la mismo que al escribir  $+(2, 5)$  en algunos lenguajes.

**Palabra reservada.** Palabras que no pueden ser usadas como nombres, ya que significan algo para el lenguaje de programación.

**Parámetro.** El *algo* que metes a la función. En la función  $\max(A)$ ,  $A$  es el parámetro. Un sinónimo es *argumento*.

**Procedimiento.** Una rutina, específicamente sin valor de retorno.

**Punto Flotante.** Representación computacional de cada uno de los números con parte decimal (incluso si esa parte es 0).

**Rutina.** Una secuencia ordenada de instrucciones, usualmente con nombre, que no necesariamente tiene un valor de retorno.

**Tipo.** Clasificación de una variable dependiendo del tipo de dato que vaya a guardar.

**Valor de Retorno.** Aquello que se *devuelve* al terminar una función. El resultado.

**Variable.** Dirección de memoria que guarda un valor y a la cual se le asigna un nombre, para poder referenciarla fácilmente después.