



NOMBRE DEL ALUMNO:

AUDELÍ JOACHÍN VELÁZQUEZ

NOMBRE DEL PROFESOR:

LIC. LEPE ARRIAGA ICEL BERNARDO

NOMBRE DEL TRABAJO:

ENSAYO: HERRAMIENTA DE LA PROGRAMACION

MATERIA: FUNDAMENTOS Y LOGICA DE PROGRAMACION

LICENCIATURA:

SISTEMAS COMPUTACIONALES

GRADO: TERCER CUATRIMESTRE

GRUPO: "A"

INDICE

| | |
|-----------------------------------|---|
| INTRODUCCION..... | 3 |
| HERRAMIENTAS DE PROGRAMACION..... | 4 |
| CONCLUSION..... | 8 |
| REFERENCIAS..... | 9 |

INTRODUCCION

En herramientas de programación es necesario que conozcamos varios temas o procedimientos el cual mencionaremos a continuación que son parte fundamental para la resolución de problemas don de iniciaremos por los símbolos, existen varios tipos pero su importancia es muy notoria a la hora de realizar algoritmo para programas o software donde podemos ver y comprobar por que se pueden ejecutar, este es con la finalidad de que su comprensión sea más clara así como también el aprendiz tenga las herramientas necesarias para el camino de la programación.

HERRAMIENTAS DE PROGRAMACION

En simbología es una herramienta o diagramas más usados que se explican su uso también pueden ser usados como identificadores o para vincular objetos dentro de la programación.

Diagrama de flujo.-

Es parte fundamental que se puede entender como representación gráfica usada para la definición, análisis o solución de un problema en la que los símbolos forman parte importante y se puede usar para operaciones, datos, flujos, etc.

Se pueden relacionar entre si mediante líneas que indican el orden en que se deben de efectuar los procesos, consideremos también que es una técnica de representación de pasos a seguir que también se le conoce como algoritmo para programación que para o esto es necesario las reglas para la construcción de algoritmos como algo personal lo podemos considerar como reglas de juegos.

En otras palabras cuando hay varios símbolos en una representación gráfica es con la finalidad que indiquen diferentes procesos en el computador y que se rigen bajo la norma americana de ANSI.

A continuación se menciona algunos símbolos usados y su descripción:

Indica el inicio y fin de nuestro diagrama de flujo



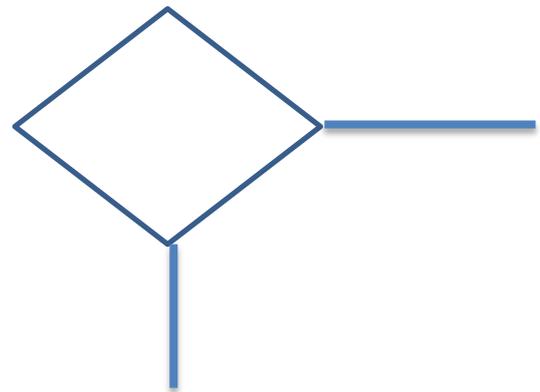
Indica entrada y salida de datos



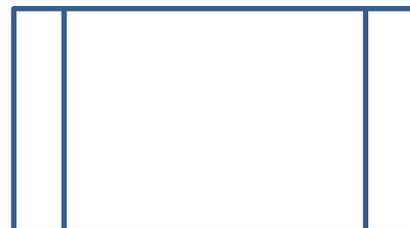
Es símbolo del proceso y nos indica la asignación
De un valor en la memoria y la ejecución de una
Operación aritmética



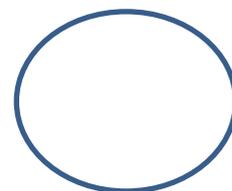
Símbolo de decisión indica la realización de
Comparación de valores



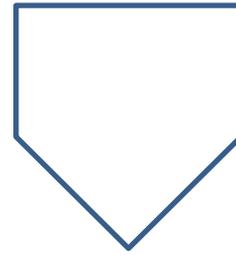
Se usa para presentar los subprogramas



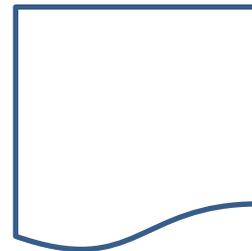
Conector dentro de la página. Representa la
Continuidad del diagrama dentro de la misma pagina



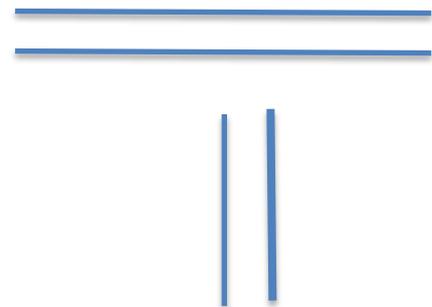
Conector fuera de página. Representa la continuidad del Diagrama en otra pagina



Indica la salida de información por impresora



Líneas de flujo o dirección indicas las secuencias en que se realizan las operaciones



Pseudocódigos

En informática podemos definirla como mezcla de lenguaje de programación estructurada para la realizar el diseño de un programa o también como un lenguaje de especificaciones de algoritmos donde se indican el proceso a realizar las ventajas de un seudocódigos aun diagrama de flujo son el siguiente:

Espacio en una hoja de papel.

Se representa en forma fácil operaciones repetitivas complejas

Facilidad de pasar pseudocódigos a un programa en un lenguaje de programación.

Es normal que si se sigue las reglas se puede observar los niveles que tiene cada operación.

Los pseudocódigos es bueno a aclarar que no se puede presentar en un ordenador ya que entonces dejaría de serlo está hecho para que lo comprenda el ser humano.

Esta más enfocado para la resolución de un problema como ha se había comentado de hacerlo, lo más convencional posible a la hora de programar enfocado también aun programador como tal o que apenas se está de dicando a eso, bueno ese es el caso de su servidor, así es al iniciar un estudio de cualquier lenguaje de programación.

CONCLUSION

Aprendimos que es una simbología su importancia en el diseño de un diagrama de flujo así como la variedad y uso. Es con el fin de que cuando se realice un diagrama de flujo no se nos dificulte y aparte sea más fácil su elaboración y ejecución del mismo.

Claro esta también los pseudocódigos forman parte del mismo también forman parte del mismo esto también es muy importante que lo conozcamos por que forman parte de la carrera, y como cada juego tiene su regla con esto pasa lo mismo una vez conocido la regla solo faltaría practicar.

REFERENCIAS

Tomado del libro Fundamentos y lógica de programación