



Nombre del alumno:

Audelí Joaquín Velázquez

Nombre del profesor:

Lic. Lepe Arriaga Icel Bernardo

Nombre del trabajo:

Ensayo

Materia:

Elementos de la programación estructurada

Licenciatura:

Ingeniería en sistemas computacionales

Grado: cuarto cuatrimestre

Grupo: "A"

Índice

INTRODUCCIÓN.....	3
PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA.....	4
ACCIÓN.....	4
VARIABLE DE ESTADO.....	5
CAMBIO DE ESTADO.....	5
AMBIENTE.....	5
CONCLUSIÓN.....	6
BIBLIOGRAFÍA.....	7

INTRODUCCION

Siempre que veamos algún video de un celular inteligente nunca nos ponemos a reflexionar quien realizo el software o programa siempre pasa desapercivido por que no es de nuestro interés el entender el funcionamiento de tal cosa.

Te invito a que conozcas este ensayo pues en el doy un bosque de lo que es un programa una idea generalizada de como esta constituido para futuros programadores.

PROGRAMACION ESTRUCTURADA

Cuando hablamos o llega en nuestra mente la palabra programación o mínimo hemos escuchado eso tenemos la idea de que solamente es la instalación de programas básicos que van desde aplicación hasta el office y eso es todo pero eso es obviamente desde una perspectiva pero lo real si lo comparáramos con otra situación podríamos mencionar como la punta del iceberg porque tenemos la oportunidad de cambiar o de transformar nuestro mundo o al menos lo que nos rodea.

La idea de la programación tiene mucho sentido tenemos alguna inquietud para la resolución de problemas. Pues bien es lo que permite que el ordenador funcione debidamente, que el usuario solicite al software a ejecutar esperando resultado en base el algoritmos una respuesta que cumpla con lo requerido en otras palabras podemos mencionar también en la resolución de cálculo ya que si nos podemos comunicar o podemos resolver cualquier problema siguiendo una serie de pasos llamados también algoritmos, y que podrían dar solución a los sectores como:

La medicina educación

Sectores privados y públicos,

Eso tiene ventaja de las cuales serían:

Mayor rapidez

Tiempo de dinero

Con la tecnología actual podemos darnos cuenta de que es mucho mas fácil resolver cualquier tipo de problemas ejecutando programas o software algunos comentan de nuestra generación y las que vienen deberían ocuparse en aprender a programar.

Es muy importante que de vemos consideras aspectos como:

LA ACCIÓN:

La realización de un acontecimiento que ocurre provocado por un determinado actor y que puede provocar un resultado definido y previsto. Lo que se va a realizar en este caso será la aplicación o ejecución de un programa pues es todo lo que con lleva a lo anterior.

VARIABLES DE ESTADO.

Son los que ya existe en un programa el cual sus variables están en constante cambio y no depende de una con la otra, si por ejemplo sumamos cierta cantidad o algunas o operaciones aritméticas las variables siempre van hacer totalmente diferente.

Si sumamos en la calculador un cierto digito no llamemos $5 + 6 = 11$ el número 5 y el 6 son los que van representando a las variables y el resultado pues va hacer otra variable pero en su caso hiciéramos lo mismo pero con la con una resta (-) el resultado seria 1 que es totalmente diferente como lo mencionamos por una operación aritmética.

CAMBIO DE ESTADO

Siempre habrá diferencia en el estado de inicio con la final siempre que alla una acción que cambie los valores de las variables esto es en la mayoría de los programas siempre que no estén ejecutando o estén funcionando sin cambio aparente.

AMBIENTE

El ambiente representa por todos los conjunto de variable u objetos esto puede ser o el estado del ambiente. Esto puede cambiar por las acciones a la hora de ejecutar dichos programas por que se plantean por instrucciones de la computadora.

Conclusión

En el mundo de la programación es muy importante ser curioso y forjarse retos el cual nos puede servir para la solución de futuros proyectos que requieren mucha lógica y poder darle su respectiva solución pero también puede entender como esta estructurado o por lo menos un programa.

Bibliografía

tomado del libro programación estructurada.