

**UNIVERSIDAD DEL SURESTE
SAN CRISTOBAL DE LAS CASAS CHIAPAS**

MATERIA: PROGRAMACION LOGICA

TRABAJO: MAPA CONCEPTUAL

NOMBRE DEL ALUMNO: BALDOMERO SANTIZ GOMEZ

SEMESTRE: 8TO. CUATRIMESTRE

GRUPO: "A"

CARRERA: ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

CATEDRÁTICO: MCC. EDUARADO GENNER

FECHA DE ENTREGA: 18/02/2021

ESTILOS DE PROGRAMACION

```
graph TD; A[ESTILOS DE PROGRAMACION] --> B[Estilo de programación es un término que describe convenciones para escribir código fuente en ciertos lenguajes de programación.]; B --> C[PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA (PE)]; C --> D[La programación estructurada está compuesta por un conjunto de técnicas que han ido evolucionando aumentando considerablemente la productividad del programa reduciendo el tiempo de depuración y mantenimiento del mismo.]; D --> E[Las principales ventajas de la programación estructurada son:]; E --> F[PROGRAMACIÓN MODULAR]; F --> G[En la programación modular consta de varias secciones divididas de forma que interactúan a través de llamadas a procedimientos, que integran el programa en su totalidad. En la programación modular, el programa principal coordina las llamadas a los módulos secundarios y pasa los datos necesarios en forma de parámetros.];
```

Estilo de programación es un término que describe convenciones para escribir código fuente en ciertos lenguajes de programación.

PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA (PE)

La programación estructurada está compuesta por un conjunto de técnicas que han ido evolucionando aumentando considerablemente la productividad del programa reduciendo el tiempo de depuración y mantenimiento del mismo.

Las principales ventajas de la programación estructurada son:

- Los programas son más fáciles de entender
- Se reduce la complejidad de las pruebas
- Aumenta la productividad del programador
- Los programas queden mejor documentados internamente

PROGRAMACIÓN MODULAR

En la programación modular consta de varias secciones divididas de forma que interactúan a través de llamadas a procedimientos, que integran el programa en su totalidad. En la programación modular, el programa principal coordina las llamadas a los módulos secundarios y pasa los datos necesarios en forma de parámetros.

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO)

Se trata de una técnica que aumenta considerablemente la velocidad de desarrollo de los programas gracias a la reutilización de los objetos.

PROGRAMACIÓN WEB

Es un término que define la creación de sitios web para Internet o una intranet. Para lograr esto, la tecnología de software se usa en el lado del servidor y del lado del cliente, lo que implica una combinación de procesos de base de datos utilizando un navegador para realizar ciertas tareas o mostrar información.

PROGRAMACIÓN DE APPS

El desarrollo de aplicaciones móviles es el conjunto de procesos y procedimientos involucrados en la escritura de software para pequeños dispositivos inalámbricos de cómputo, como teléfonos inteligentes o tabletas.

EVALUACIONES DE EXPRESIONES

Toda expresión regresa un valor. Si hay más de un operador, se evalúan primero operadores mayor precedencia, en caso de empate, se aplica regla asociatividad. Para evaluar una expresión no hay que hacer nada del otro mundo, pues es bien sencillo. Sólo hay que saber sumar, restar, si un número es mayor que otro.

Hay tres reglas de prioridad a seguir para evaluar una expresión:

- Primero, los paréntesis (si tiene)
- Después, seguir el orden de prioridad de operadores
- Por último, si aparecen dos o más operadores iguales, se evalúan de izquierda a derecha.

TIPOS DE DATOS

Es un atributo de los datos que indica al ordenador (y/o al programador) sobre la clase de datos que se va a trabajar.

Tipo	Concepto
ENTEROS	Este tipo dato corresponde a aquellas variables que exclusivamente pueden recibir VALORES SIN PARTE DECIMAL.
REALES	Este tipo de dato, en cambio corresponde a aquellas variables cuyos VALORES TIENEN PARTE DECIMAL,
CARACTERES	En este tipo de dato se encuentran todos los caracteres conocidos, una letra, un número, un símbolo especial. Por lo tanto, está conformado por los DÍGITOS: '0', '1', '2', ..., '9'; LETRAS: 'a', 'b', 'c', ..., 'z'; MAYÚSCULAS: 'A', 'B', 'C', ..., 'Z'; y CARACTERES ESPECIALES: '%', '*', '?', ..., '/'. En algunos lenguajes de programación como Java y C#,
CADENAS	Constituyen conjuntos de caracteres, es decir la UNIÓN DE VARIOS CARACTERES
Booleano	Los booleanos o tipos de datos lógicos, únicamente reciben dos valores: true ó false. Se utilizan generalmente como banderas, para identificar si se realizó o no un proceso

FUNCIONES

También llamados **métodos**, nos permiten dividir el trabajo que hace un programa, en tareas más pequeñas separadas de la parte principal. Ese es el concepto de función en **programación**, este tipo de estructura se encuentra en todos los tipos de programación, es una de las formas más aplicable y de ayuda al momento de resolver problemas además de proporcionar una forma más simple de ver el programa.

C#

```
void Imprimir()  
{  
    Console.WriteLine("Hola Mundo!");  
}
```

PHP

```
function sumar($i,$j){  
    $i=intval(trim($i));  
    $j=intval(trim($j));  
    return $i+$j;  
}
```

APPINVENTOR



CONDICIONES

```
graph TD; A[CONDICIONES] --> B[Un condicional, como su nombre lo indica, es una condición para discernir entre una opción u otra, y en el proceso mental normalmente se manifiesta con un "Si"; por ejemplo: Si (va a llover), coge el paraguas.]; B --> C[LÓGICA]; C --> D[Método o razonamiento en el que las ideas o la sucesión de los hechos se manifiestan o se desarrollan de forma coherente y sin que haya contradicciones entre ellas.];
```

Un condicional, como su nombre lo indica, es una condición para discernir entre una opción u otra, y en el proceso mental normalmente se manifiesta con un "Si"; por ejemplo: Si (va a llover), coge el paraguas.

LÓGICA

Método o razonamiento en el que las ideas o la sucesión de los hechos se manifiestan o se desarrollan de forma coherente y sin que haya contradicciones entre ellas.