



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

1. Conceptos de programación
2. Datos de entrada y salida
3. Lenguajes de programación
4. Conceptos y características de algoritmos
5. Metodología de resolución de problemas
6. Representación gráfica de algoritmos (pseudocódigo, diagramas de flujo)
7. Configuración del IDE Partes de un programa
8. Tipos de datos Expresiones

ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Operadores aritméticos, lógicos y relacionales
2. Estructura secuencial
3. Estructura de decisión
4. Estructura de repetición estructuras anidadas

FUNCIONES

1. Estructura de una función
2. Funciones sin
3. Funciones con parámetros

ESTRUCTURAS DE DATOS

1. Arreglos
2. Arreglos multidimensionales
3. Cadenas de caracteres Tratamiento de cadenas
4. Funciones de biblioteca para cadenas de caracteres

