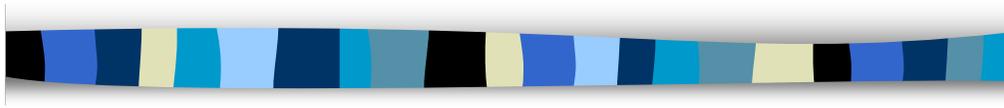


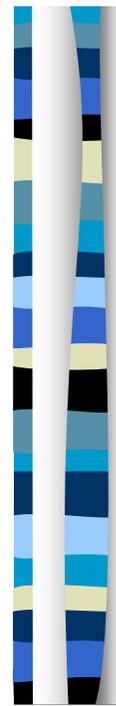
2: Metodología de la Programación



1

Metodología de la programación

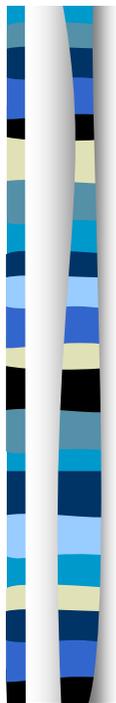
- Definiciones
- Lenguajes de programación
- Traductores
- Ciclo de vida de los programas
- Algoritmos
- Diagramas de flujo
- Construcción de programas



2

Definiciones

- **Programa:** Conjunto de instrucciones o sentencias que utiliza el usuario para indicarle al ordenador qué ha de realizar. Finito y Ordenado.
- **Programación:** Acción de determinar la secuencia de instrucciones de un programa informático, con el fin de resolver un problema.
- **Lenguaje de programación:** Conjunto de reglas, símbolos y palabras reservadas utilizadas para construir un programa.



3

Lenguajes de programación

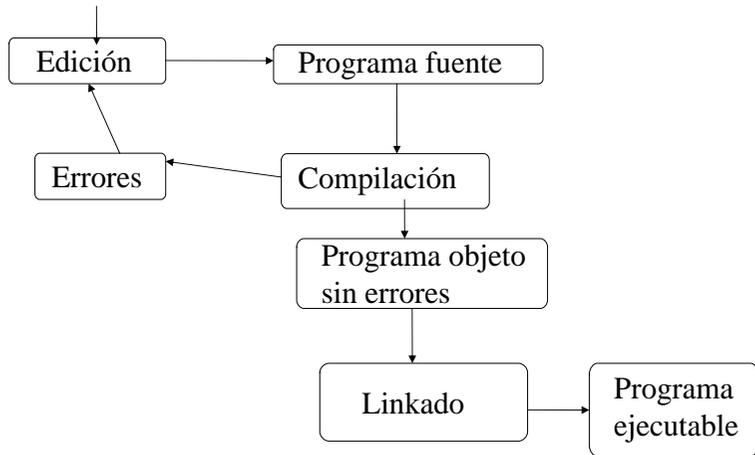


- Pensamiento humano
 - Lenguaje natural (euskara, castellano, ...)
 - Lenguaje de alto nivel (**VB**, Pascal..)
 - Lenguaje de Nivel Medio (C)
 - » Lenguaje ensamblador (Ensam.)
 - *Lenguaje máquina (0s y 1s)

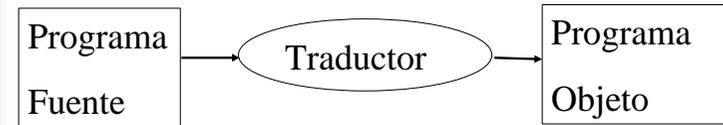


4

Construcción del programa



Traductores



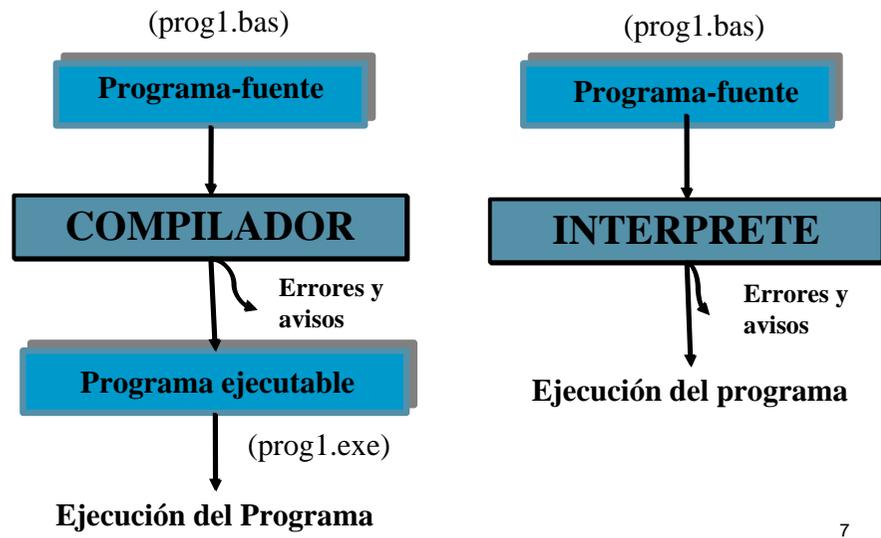
Programa objeto: El conjunto de instrucciones que entiende el ordenador.

Programa fuente: Programa escrito por el programador.

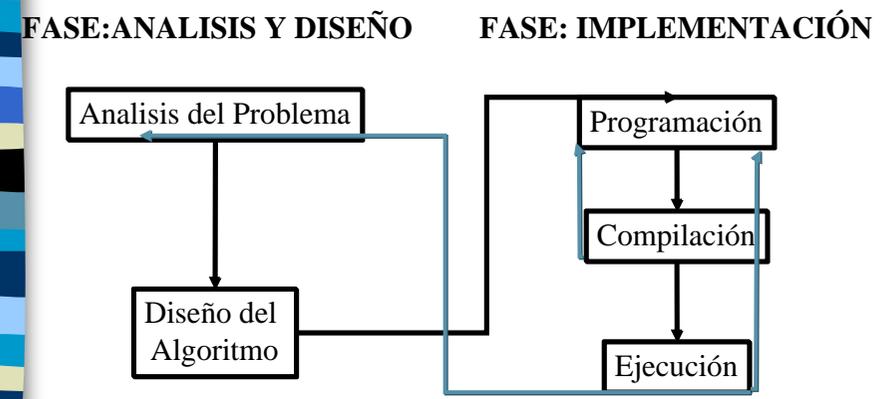
Compilador: Genera el programa objeto(.exe) a partir del fuente listo para ejecución.

Interprete: Traduce las sentencias del programa fuente a una a una y las ejecuta sin generar un prog. obj (.exe)

Compilador e Interprete



Ciclo de Vida



Algoritmos

- Conjunto explícito de acciones para resolver un problema
- Características
 - Exacto
 - Representación del orden de los pasos
 - Siguiéndolo varias veces, mismo resultado
 - Siempre ha de terminar
 - Independiente del lenguaje de programación

Diagrama de flujo

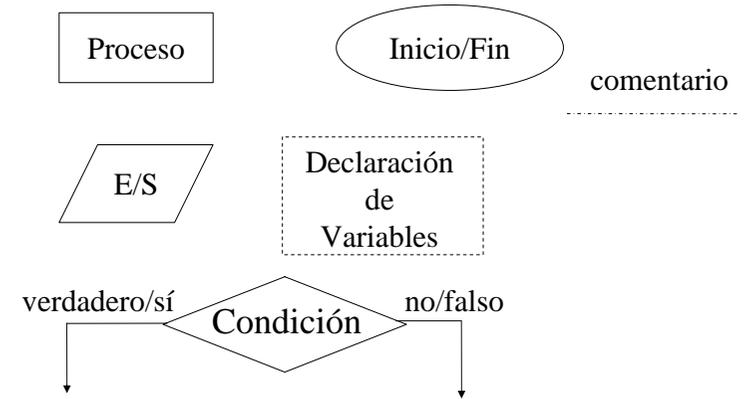


Diagrama de flujo

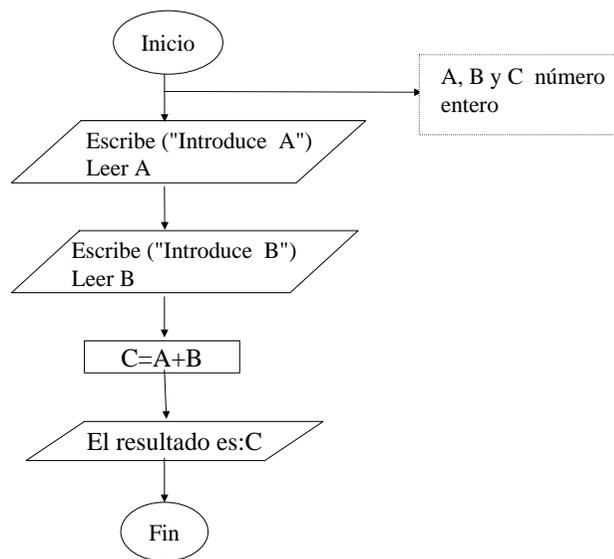


Diagrama de flujo

