



Universidad
Autónoma
de **Coahuila**

BLOQUE 3

INTRODUCCIÓN A UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

INFORMÁTICA II

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE COAHUILA

INTRODUCCIÓN AL BLOQUE 3

BLOQUE 3: INTRODUCCIÓN A UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

La programación, en su esencia, es el arte de instruir a las máquinas para que realicen tareas específicas. En este vasto campo, los lenguajes de programación actúan como herramientas fundamentales que permiten a los desarrolladores comunicarse con los sistemas informáticos. Una "introducción a un lenguaje de programación" constituye el primer paso para adentrarse en este mundo fascinante y dinámico.

Un lenguaje de programación es un conjunto de reglas sintácticas y semánticas que permiten a los programadores escribir códigos comprensibles por computadoras. Desde los clásicos como C y Java hasta los más modernos como Python y JavaScript, estos lenguajes ofrecen distintas características y capacidades, adaptándose a diversas necesidades y paradigmas de programación.

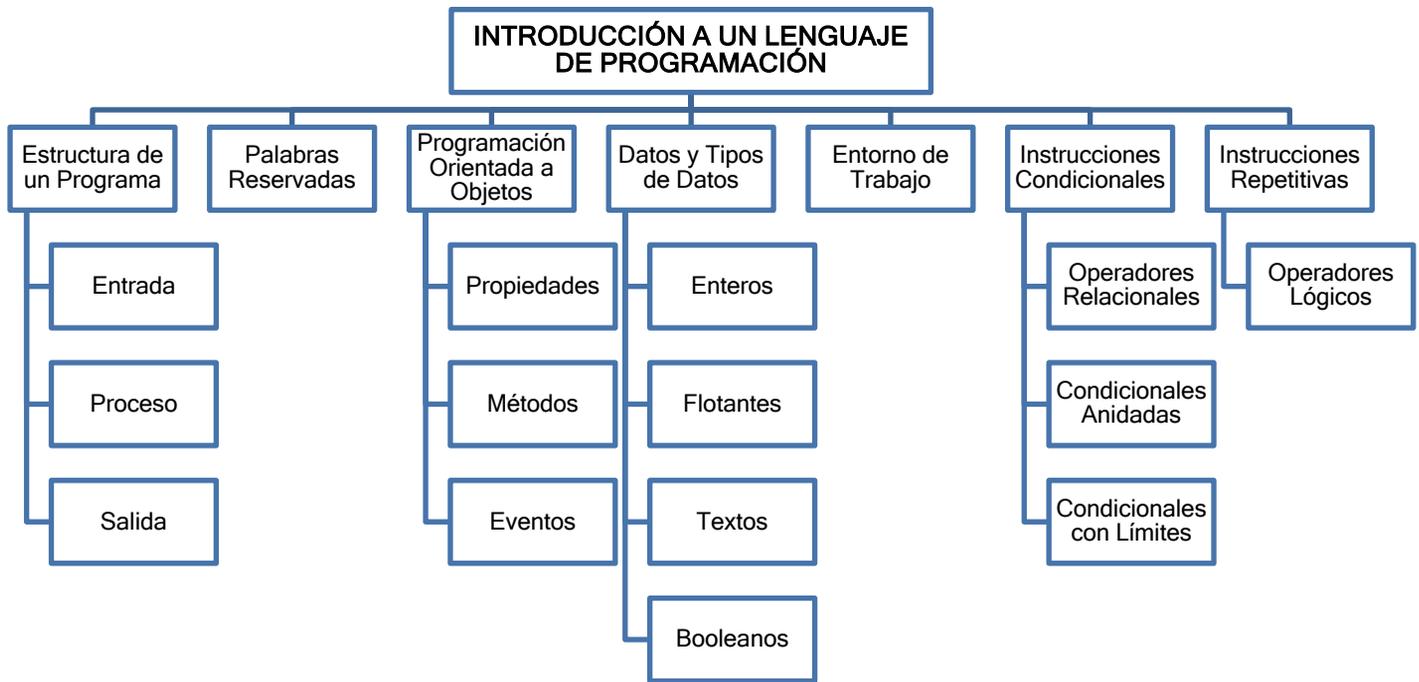
Al aprender un nuevo lenguaje, los desarrolladores adquieren habilidades para resolver problemas, diseñar algoritmos eficientes y crear aplicaciones innovadoras. Además, cada lenguaje tiene su propia comunidad de desarrolladores, recursos educativos y bibliotecas de código abierto, que enriquecen el proceso de aprendizaje y desarrollo.

Este tema explorará los conceptos básicos de un lenguaje de programación, desde su sintaxis hasta sus estructuras de datos y algoritmos fundamentales. Al comprender estos elementos, los estudiantes estarán preparados para explorar y dominar el vasto universo de la programación, abriendo las puertas a un sinfín de posibilidades creativas y profesionales.

OBJETIVO DEL BLOQUE

Plantear y resolver problemas de su entorno mediante la elaboración de programas que mejoren su desempeño. Compartir y discutir sus métodos de solución mediante plataformas digitales, mostrando integridad y responsabilidad.

MAPA DE CONTENIDO



INTRODUCCIÓN A UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

- **Estructura de un Programa**
 - Entrada
 - Proceso
 - Salida
- **Palabras Reservadas**
- **Programación Orientada a Objetos**
 - Propiedades
 - Métodos
 - Eventos
- **Datos y Tipos de Datos**
 - Enteros
 - Flotantes
 - Textos
 - Booleanos

- **Entorno de Trabajo**
- **Instrucciones Condicionales**
 - Operadores Relacionales
 - Condicionales Anidadas
 - Condicionales con Límites
- **Instrucciones Repetitivas**
 - Operadores Lógicos

EVALUACIÓN DEL BLOQUE

EVALUACIÓN	VALOR
Actividad Formativa 3	4
Actividad Integradora 5	8
Actividad Integradora 6	8
TOTAL 20 PUNTOS	