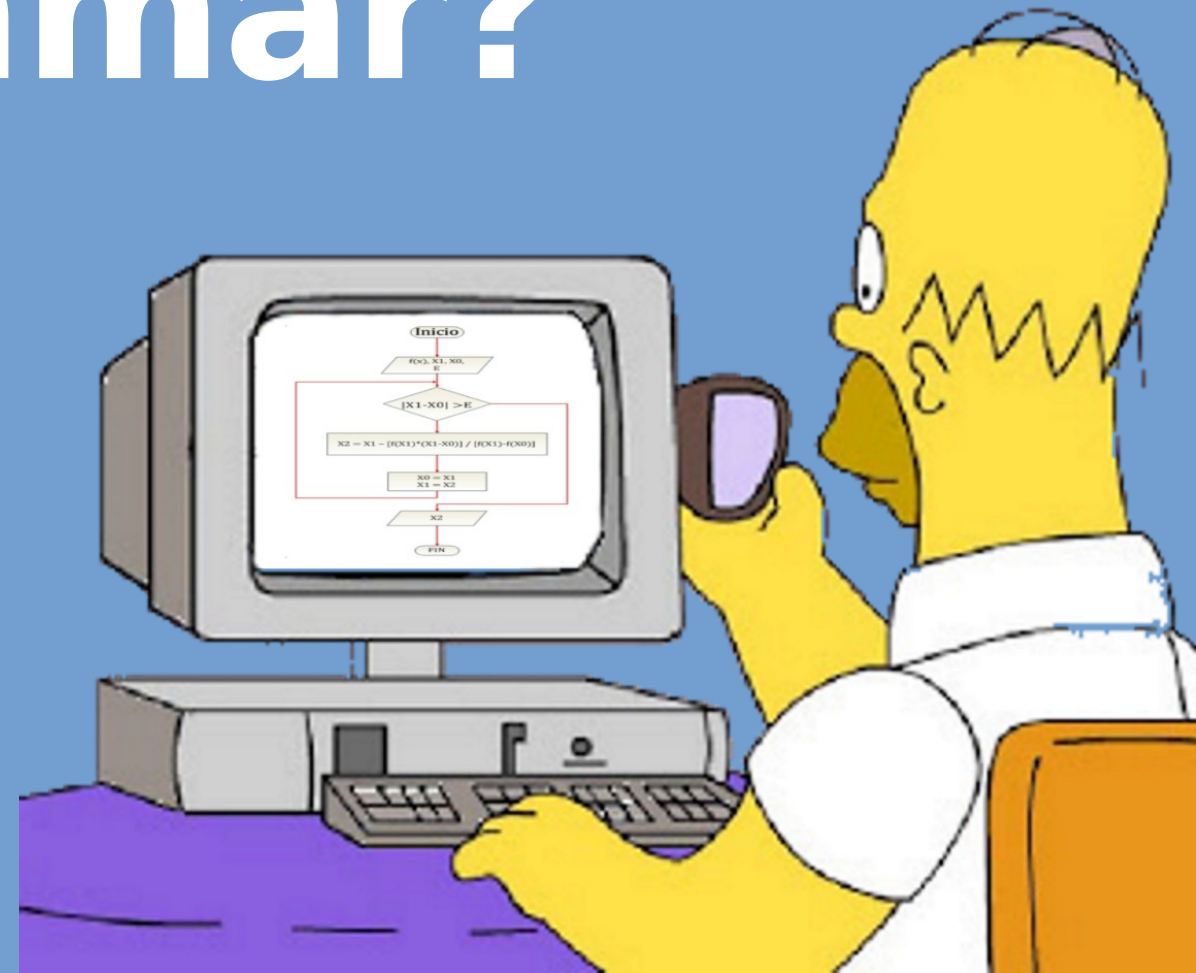




# ¿Qué es programar?

**Programar una computadora no significa más ni menos que comunicarse con ella en un lenguaje que tanto la máquina como el usuario humano puedan**



**¿Por qué es  
importante aprender  
a programar?**

# ¿Cómo aprendimos a programar?

¿CODIGO?

ENTRADA

¿CONSTANTES?



¿DIAGRAMA?

SALIDA

¿VARIABLES?

Por ejemplo: indicar la fórmula para obtener el perímetro de un triángulo.

lado + lado + lado



lado1 + lado2 + lado3

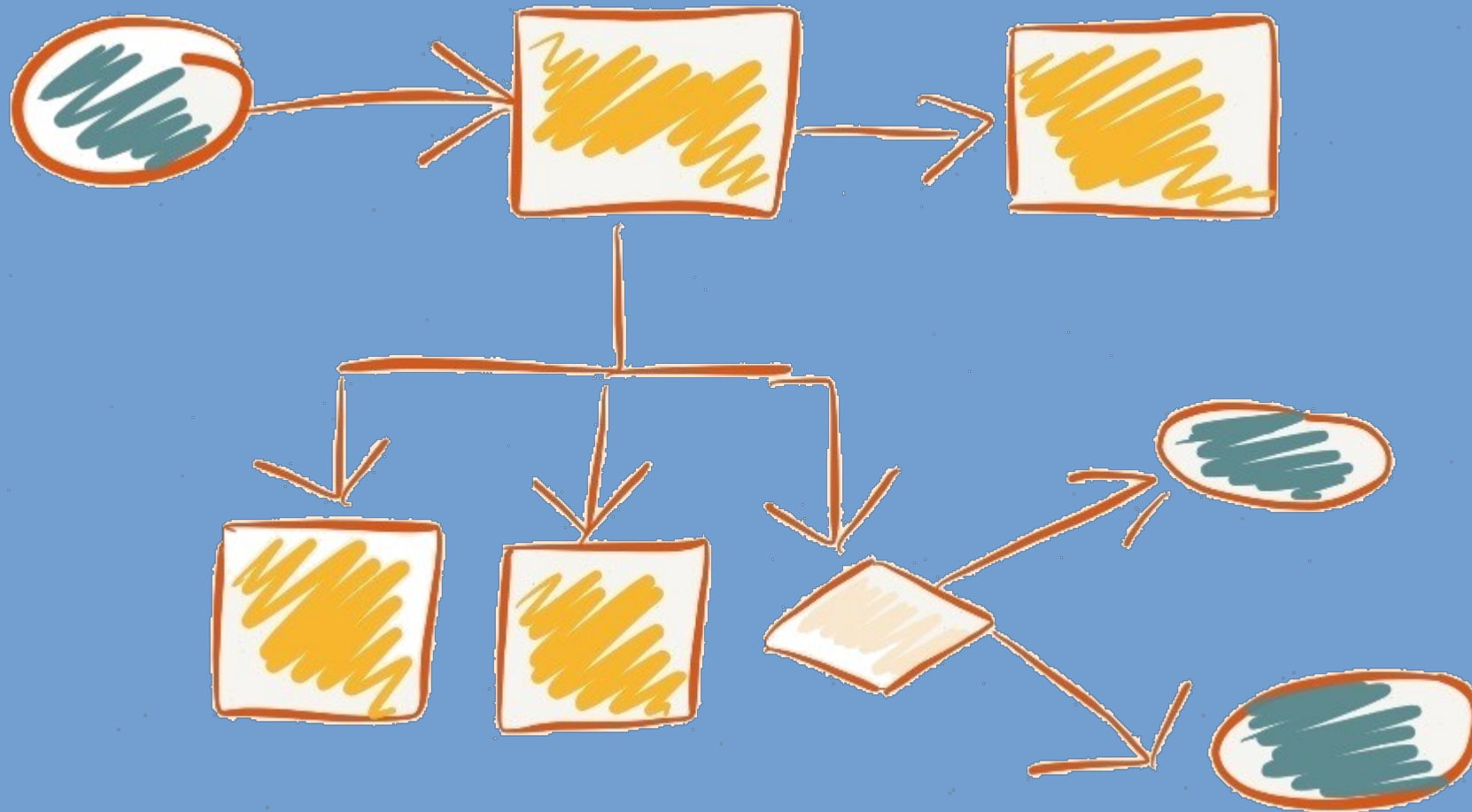


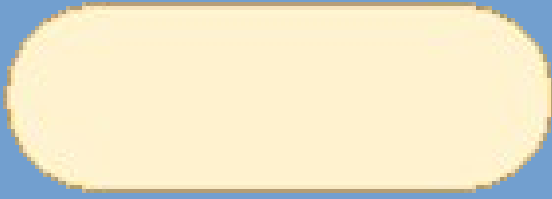
Perímetro = lado1 + lado2 + lado3



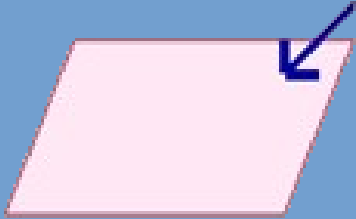
*¿Que es el Algoritmo?*

# Diagrama de flujo





Inicio - Final



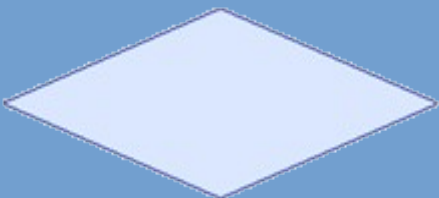
Datos de entrada - Leer



Proceso - Asignar



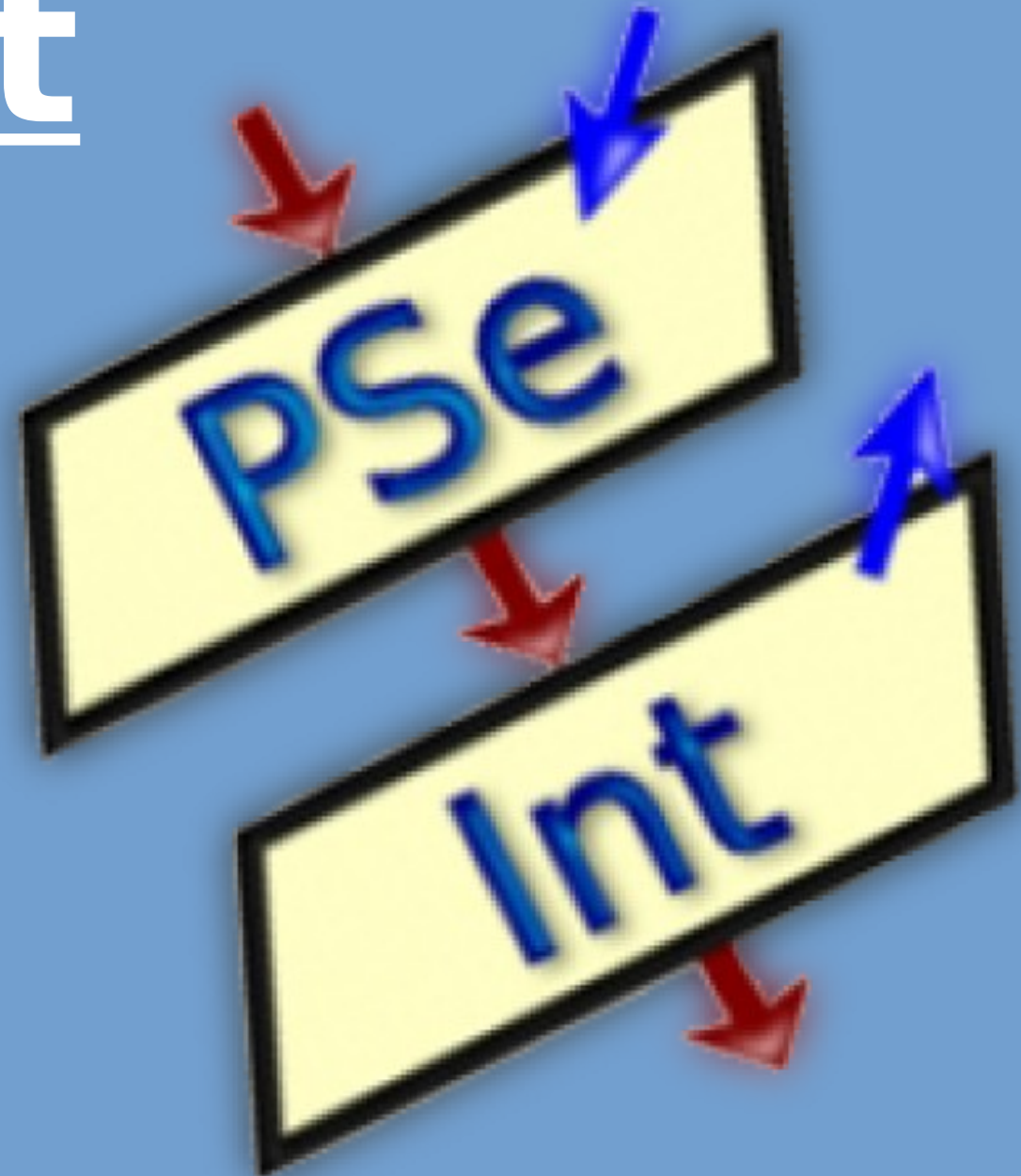
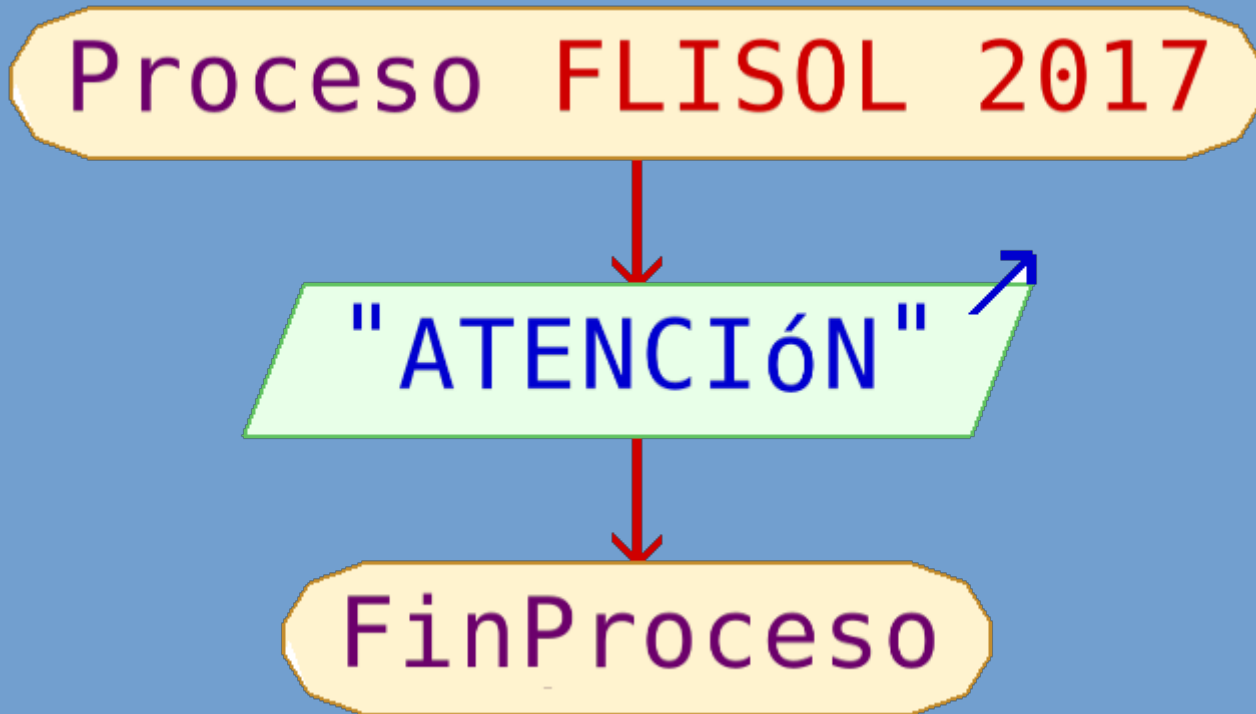
Datos de salida - Escribir



Estructura de decisión Si-  
Entonces

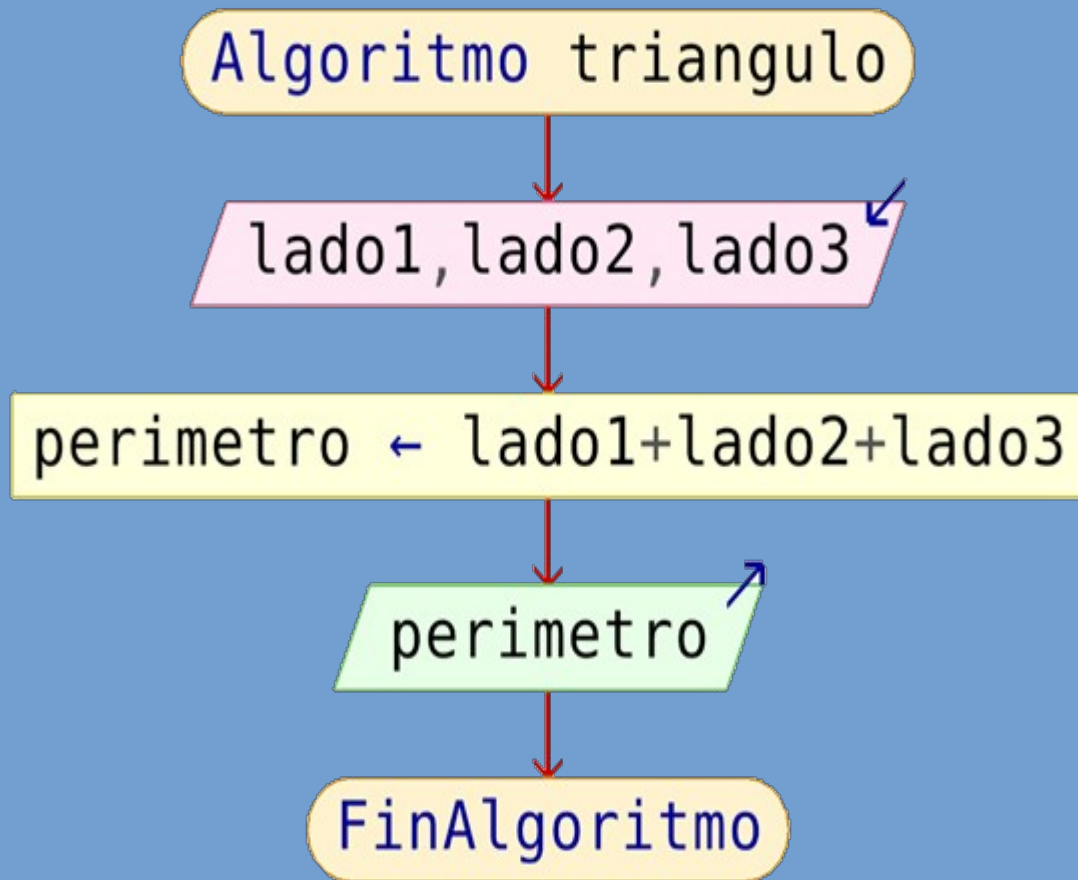


# PSeInt



# A trabajar...

## Cargamos los datos:



```
1 Algoritmo triangulo
2   Leer lado1,lado2,lado3;
3   perimetro ← lado1+lado2+lado3;
4   Escribir perimetro;
5 FinAlgoritmo
```

Algoritmo triangulo

lado1, lado2, lado3

perimetro ← lado1+lado...

perimetro

FinAlgoritmo

```
PSeInt - Ejecutando proceso TRIANGULO
*** Ejecución Iniciada. ***
> 2
> 3
> |
```



PSeInt

Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda

```
1 Algoritmo triangulo
2   Leer lado1,lado2,lado3
3   perimetro <- lado1+lado2+lado3
4   Escribir perimetro
5 FinAlgoritmo
```

PSeInt - Ejecutando proceso TRIANGULO

```
*** Ejecución Iniciada. ***
> 3
> 5
> 6
14
*** Ejecución Finalizada. ***
```

La ejecución paso a paso ha finalizado.

Algoritmo triangulo

tipo

tipo='iguales'

lado1, lado2, lado3

lado

perimetro ← lado1+lado...

perimetro ← lado\*3

perimetro

FinAlgoritmo

<sin\_titulo>\* X

```
1  Algoritmo triangulo
2      Leer tipo
3      Si tipo="iguales" Entonces
4          Leer lado
5          perimetro <- lado*3
6      Sino
7          Leer lado1,lado2,lado3
8          perimetro <- lado1+lado2+lado3
9      Fin Si
10
11     Escribir perimetro
12 FinAlgoritmo
13
```