

TEMARIO COMPUTACIÓN

1. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

- 1.1. Diagramas de flujo
- 1.2. Entrada y salida de datos
- 1.3. Reglas de identificadores (nombres de variables y funciones)
- 1.4. Tipos de datos (enteros, flotantes, char, string, booleano)
- 1.5. Uso de operadores aritméticos en expresiones matemáticas
- 1.6. Uso de operadores relacionales en expresiones (>, <, =, ...)
- 1.7. Uso de operadores lógicos en expresiones matemáticas (and, or, not)
- 1.8. Uso de variables
- 1.9. Programas con estatutos básicos (entrada, proceso, salida)

2. USO Y PROGRAMACIÓN DE SUBROUTINAS

- 2.1. Concepto de función
- 2.2. Funciones con valores de retorno
- 2.3. Funciones con parámetros
- 2.4. Uso de bibliotecas

3. ESTRUCTURAS DE CONTROL DE FLUJO

- 3.1. Uso de condicionales (if, elif, switch, case)
- 3.2. Uso de estructuras de repetición (for, while, do-while, repeat)

4. ESTRUCTURAS DE DATOS

- 4.1. Uso de Arreglos de una o varias dimensiones (matrices)
- 4.2. Vectores, listas, diccionarios