

Nombre del alumno(a):

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

ACTIVIDAD 1.

- Lee las pistas, **busca** en los recuadros la palabra que le corresponde.
- **ARRASTRA** y **coloca el recuadro de la palabra** sobre la pista.
- Ahora Busca la palabra en la sopa de letras, seleccionando cada letra de la palabra.

PALABRAS

LENGUAJE

FIN

ALGORITMO

SECUENCIA

DECISIÓN

ENTRADA

PROCESO

INICIO

DIAGRAMAS DE FLUJO

SALIDA

E R V D I A G R A M A S D E F L U J O D
D P V P B J I J Y V D S U B W F R N Q H
A N F Y Z Y A P O Z B T F A F F P F I N
L P R O C E S O P Z F U F Z G W S U W C
G C V H S U P D E C I S I O N M C J X W
O A A W S N G C H R N J D U Y L W I V A
R L Z O E L E K A H E I M Y E R J P P X
I O F C C M J P Z R Q N N T T C G E H H
T G V Z U G R O Y O V D T I O U T X S I
M I L C E I H A E U F E H R C W W L K B
O C D R N G F A G L H K J T A I M G W S
Q A R X C E P H M X B T M C W D O G D Q
V E C P I T K N C I N Y E I E D A N M C
X I H J A I S X P P E O H Q Y C Q Y X R
O G Q D D A H Z B O A B F I F G F D A U
Z S Y V L Q E B D E E V E W C I X A X Y
L I J I J A V A S C R I P T U M T H F N
T V D J N N B D L L E N G U A J E E J R
H A V T N Q R T G V H D N I S T W I R B
W D D R F B C F W B Y L X Z U S G K E L

PISTAS

Se usa para tomar decisiones lógicas y de acuerdo a éstas ejecutar o no conjuntos de instrucciones.

Es una secuencia lógica de pasos que nos permite solucionar un problema.

Permite representar gráficamente un algoritmo.

Son datos o insumos que necesita el algoritmo para que se pueda elaborar.

Palabra que indica la terminación de un algoritmo.

Palabra que indica el inicio de un algoritmo.

Es un recurso formal diseñado para expresar procesos que pueden ser llevados a cabo por la computadora.

Son las acciones que permiten transformar las entradas (insumos o datos) en otros insumos que permitirán dar solución al problema.

Hace referencia a los resultados que debe dar al final el algoritmo.

Serie d elementos que se suceden unos a otros y guardan relación entre sí.