

Una mediante flechas

Pensamiento
computacional

es un conjunto de instrucciones o procedimientos definidos, ordenados y finitos que permiten realizar una operación o resolver una tarea claramente mediante pasos sucesivos.

Programa

es la representación gráfica de un algoritmo mediante bloques y líneas de flujo.

Problema

es una forma de representar un algoritmo en lenguaje natural.

Algoritmo

Un diagrama de flujo.

Diagrama de flujo

es un conjunto de instrucciones ordenadas, desarrolladas en un determinado lenguaje que un ordenador es capaz de procesar para resolver un problema.

Pseudocódigo

El pseudocódigo.

¿Qué empleamos para
representar gráficamente
a un algoritmo?

es una situación en la cual se pretende llegar a una meta y, en función de lograrlo, se deben hallar y utilizar medios y estrategias.

¿Qué empleamos
textualmente para
representar a un
algoritmo?

Código Binario.

¿Cómo se llama el código
que utilizan los
ordenadores?

es el proceso de pensar y después resolver problemas de una manera metódica que podrá ser procesado por una máquina.

Las fases del proceso de resolución de problemas mediante la creación de programas son: (une mediante flechas)

FASE 1: Descomposición del problema

Eliminar toda la información que no nos es útil.

FASE 2: Reconocimiento de patrones

Consiste en buscar errores o cosas que podamos mejorar.

FASE 3: Abstracción

Es un conjunto de pasos ordenados, como si de una receta de cocina se tratara.

FASE 4: Crear un algoritmo

Buscar aspectos similares dentro del problema para poder resolverlos.

FASE 5: Codificación

Dividir nuestro problema en problemas más pequeños.

FASE 6: Evaluación y Depuración

Darle a un ordenador en un lenguaje de programación las instrucciones necesarias para resolver el problema.