

Mis hallazgos sobre programación

Franyael Cruz Santiago

Que la programación ?

Es el proceso de crear un conjunto de instrucciones que le dicen a una computadora como realizar algún tipo de tarea. Pero no solo la acción de escribir un código para que la computadora o el software lo ejecute.

Conceptos

- Operadores
- lenguaje de programación
- Refactor, Refactor, Refactor
- Constantes
- Bucles

Operadores

Son las operaciones que se pueden realizar con las variables y las constantes.

Hay de 3 tipos:

operadores aritméticos: suma, resta, multiplicación, división, etc.

operadores lógicos: mayor que, menor que, igual, etc.

operadores binarios: aquella operación matemática, que necesita el operador y dos operandos para que se calcule un valor.

Lenguaje de la programación

Es como su nombre indica, un lenguaje como podría ser el inglés. La diferencia es que sirve únicamente para comunicarse con una máquina y controlar su comportamiento. Existen una gran cantidad de lenguajes de programación creados para diferentes objetivos, sin embargo es una herramienta que permite desarrollar software o programas para computadora.

Refactor,Refactor,Refactor

Es una herramienta que permite desarrollar software o programas para computadora. Puede tener una sensación justo cuando implementas esa nueva y brillante característica, pero a medida que tu programa crece en complejidad, las características futuras pueden verse obstaculizadas por la forma en que escribiste esa primera versión.

Constante

Es un número, un carácter o una cadena de caracteres que se puede utilizar como valor en un programa. También es un valor que nunca cambia, al que le damos un nombre., sin necesidad ya de indicar cuántos son.

Bucles

Se utilizan en los programas de código para establecer sentencias o trozos de código que se repiten o se iteran. A veces comprobar una condición no es suficiente, y hay que comprobarla varias veces, o es necesario realizar una misma operación para distintos elementos.

Ejemplos

```
31
32 self.file = None
33 self.fingerprints = {}
34 self.logdupes = True
35 self.debug = debug
36 self.logger = logging.getLogger(__name__)
37 if path:
38     self.file = open(os.path.join(path, 'requests.log'),
39                       'a')
40     self.fingerprints.update({path: self})
41
42 @classmethod
43 def from_settings(cls, settings):
44     debug = settings.getboolean('requests_log_debug')
45     return cls(job_dir(settings), debug)
46
47 def request_seen(self, request):
48     fp = self.request_fingerprint(request)
49     if fp in self.fingerprints:
50         return True
51     self.fingerprints.add(fp)
52     if self.file:
53         self.file.write(fp + os.linesep)
54
55 def request_fingerprint(self, request):
56     return request_fingerprint(request)
```



Referencias

<https://fcdetailing.car.blog/2022/10/05/principios-basicos-de-programacion/>

Actividad

Kahoot

<https://create.kahoot.it/share/programacion-de-lo-que-aprendieron/ff33d537-f71e-4eb4-873e-290b42239282>