1. ¿Qué es programación?

2. ¿Qué es lógica?

3. ¿Qué es necesario para crear una secuencia lógica?

4. ¿Qué es prueba de escritorio?

5. Menciona cada una de las características de un buen algoritmo y explica cada una

6. ¿Qué es una variable?

7. ¿Qué es una constante?

8. ¿Qué quiere decir declarar una variable?

9. ¿Cuáles son las reglas que debes seguir al declarar una variable?

10 ¿Qué es un operador?

11. ¿Cuál es la jerarquía de los operadores?

12. Menciona los principales tipos de datos y explica cada uno

13. ¿Cuál es la estructura para declarar una variable?

14. ¿A que se le llama Pseudocódigo?

15. ¿Cuáles son las características de un seudocódigo?

16. ¿Qué te permite detectar la prueba de escritorio?

17. ¿Qué son los errores lógicos?

18. ¿Qué es una estructura en programación?

19. Menciona las tres estructuras básicas?

20 ¿con que otro nombre se le conoce a la secuencia de acciones?

¿De qué trata la decisión de acción?

21. ¿Qué es un ciclo?

22. ¿Qué son los diagramas de flujo?

23. Menciona los símbolos del diagrama de flujo y explica cada uno

24. ¿en que se basa el diagrama de flujo?

25. ¿Cómo se le conoce también al diagrama NS?

26. ¿Qué es el diagrama NS?

27. ¿Cuál es la estructura general de las decisiones simples?

28. ¿Qué son las decisiones en secuencia?

29. ¿Qué son las decisiones en cascada o anidadas?

30. ¿Cuál es el esquema general de las decisiones en cascada?

31. ¿menciona los cuatro tipos de ciclos

32. ¿Cuál es la estructura del ciclo WHILE?

¿Cuál es la estructura del ciclo do-while?

¿Cuál es la estructura del ciclo Repeat-Until?