



ASIGNATURA:	PROGRAMACIÓN	
CÓDIGO:	1739	
UNIDADES:	2	Teoría: 2 Horas/Semana
REQUISITOS:	0203	Práctica: Horas/Semana
FECHA DE EMISIÓN:	OCTUBRE 1985	Prof. Nelson Hernández
PERÍODO VIGENTE:	ACTUALIDAD	

OBJETIVOS GENERALES:

El alumno será capaz de:

Conocer los aspectos del desarrollo de la computación, sus aplicaciones en el manejo de información y diversos códigos, lenguajes y procedimientos de programación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Definir aspectos del mundo de la computación, su desarrollo histórico y aplicaciones; ventajas y desventajas en el uso del computador.

Identificar la función de cada una de las partes de un computador. Manipular recursos de memoria principal y secundaria; definir configuración de periféricos, interconexiones, organización y operación de la Unidad de Control de Procesos para registros de trabajo, y ejecución de instrucciones;

Manejar comandos básicos de diferentes lenguajes de programación y sistemas operativos, para seleccionar el más adecuado a situaciones específicas y construir sentencias de forma correcta.

Definir sistemas de información, sus componentes y su gerencia como soporte para la toma de decisiones y obtención y procesamiento de datos.

PROGRAMA SINÓPTICO:

Desarrollo histórico de la computación. Ventajas y desventajas en el uso del computador. Representación de la información. Sistemas de numeración en base b. Introducción a la arquitectura del computador, Códigos ASCII y EBCDIC.

El computador: partes integrantes y dispositivos. El hardware, Software, Sistemas operativos, Introducción al: Dos, Unix, Linus y Windows.

Internet, Introducción a los sistemas de información, Lenguaje de programación, Visual Basic, Herramientas, procedimientos, funciones, variables y constantes, uso de archivo e introducción a la programación gráfica en Visual Basic.



PROGRAMA DETALLADO:

Tema 1. Desarrollo histórico y evolución de la computación.

Tema 2. Arquitectura del computador, conceptos de hardware, software, conceptos de sistemas de informática. Organización y funcionamiento de un centro de computación y los elementos que la componen.

Tema 3. Sistemas de numeración, decimal, hexadecimal y binario. Conversiones y operaciones.

Tema 4. Lógica de programación: identificación del problema, compresión y algoritmo de resolución. Diseño conceptual del diagrama de flujo.

Tema 5. Lenguaje de programación. Introducción del lenguaje Basic. Reglas de estilo del lenguaje Basic.

Tema 6. Diseño de archivo, Entrada-Salida.

Tema 7. Conceptos de variables, Constantes, vectores y matrices. Manejo de variables y archivos.

Tema 8. Aplicaciones de programación a problemas de ingeniería.

BIBLIOGRAFÍA:

- Lenguaje de Programación, BASIC J. Astor Vignan
- Manual de BASIC del IBM, -Personal
- Programación Para Ciencia E Ingeniería ,David R. Stontemyer