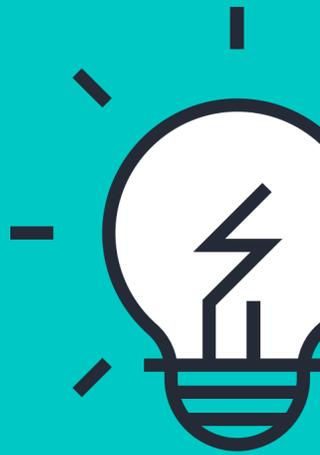




LENGUAJE VISUAL



la cajita

las cajitas guardan números o palabras. Representan variables y son la base del modelo de datos de nuestro programa.

soy una cajita y guardo cosas

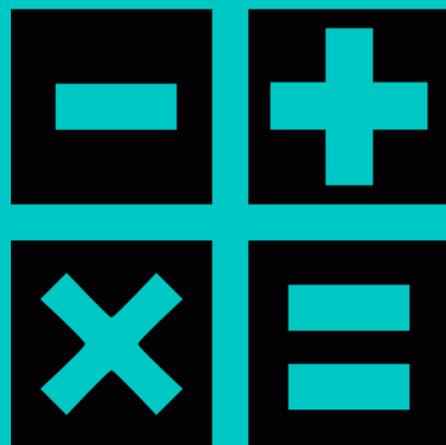
la flecha

sirven para guardar algo en una cajita. Si quiero guardar el número 5 en una cajita, pongo la flecha etiquetada con 5

etiqueta

operadores matemáticos

realizan operaciones utilizando a las cajitas como operadores



PASAYO

Ejemplo #1: asignar el valor 8 a cajitaJUGUETES



Entonces



Ejemplo #2: asignar la suma de cajitaMUÑECOS y cajitaAUTITOS a cajitaJUGUETES



PASAYO

Estructura **CONDICIONAL**

SI (condición) ENTONCES

acción

SINO

acción

**Por ejemplo, evaluar si hay más
manzanas que naranjas**

SI (cajitaMANZANA>cajitaNARANJAS) ENTONCES

hay mas manzanas

SINO

hay mas naranjas



PASAYO

MODULARIDAD

nombreDelModulo

parámetro #1



parámetro #2

breve descripción
de lo que hace el
módulo

retorno



PASAYO