

PROGRAMACION ESTRUCTURADA

Crear un programa a base de estructuras.

Control de un programa:

- Ejecución secuencial, una instrucción seguida de otra instrucción.
- Transferencia de control, se cambia el orden de ejecución.

La idea de esto es:

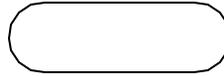
- Programas claros y eficientes.
- Fáciles de corregir (“Debugging”).
- Fáciles de modificar.
- Minimizar errores.

ESTRUCTURAS : en C tenemos 3 tipos de estructuras.

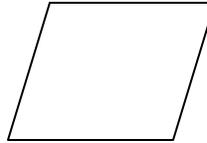
- 1) Estructura secuencial: Cascada.
- 2) Estructura de selección: Condiciones “If/Else”.
- 3) Estructura de repetición: Ciclo “Loop”.

SIMBOLOS PARA LOS FLUJOGRAMAS (FLOWCHART)

Terminal



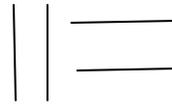
Input/Output



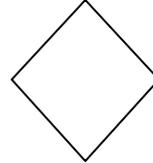
Proceso



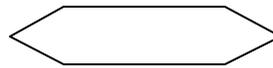
Líneas de Flujo



Decisión



Ciclo (Loop)



Proceso
Predefinido



Conector



PSEUDOCODIGO

Para nuestro pseudocódigo remplazamos:

- **Read** → para pedir (“Input”) datos.
- **Print** → para mostrar (“Output”) datos.
- **If** (Condición) → La condición es una expresión lógica.
- **While** (Condición) → para repeticiones (“Loops”).

Algoritmo para la sumatoria de $i = 1$ hasta n de $1/i$:

