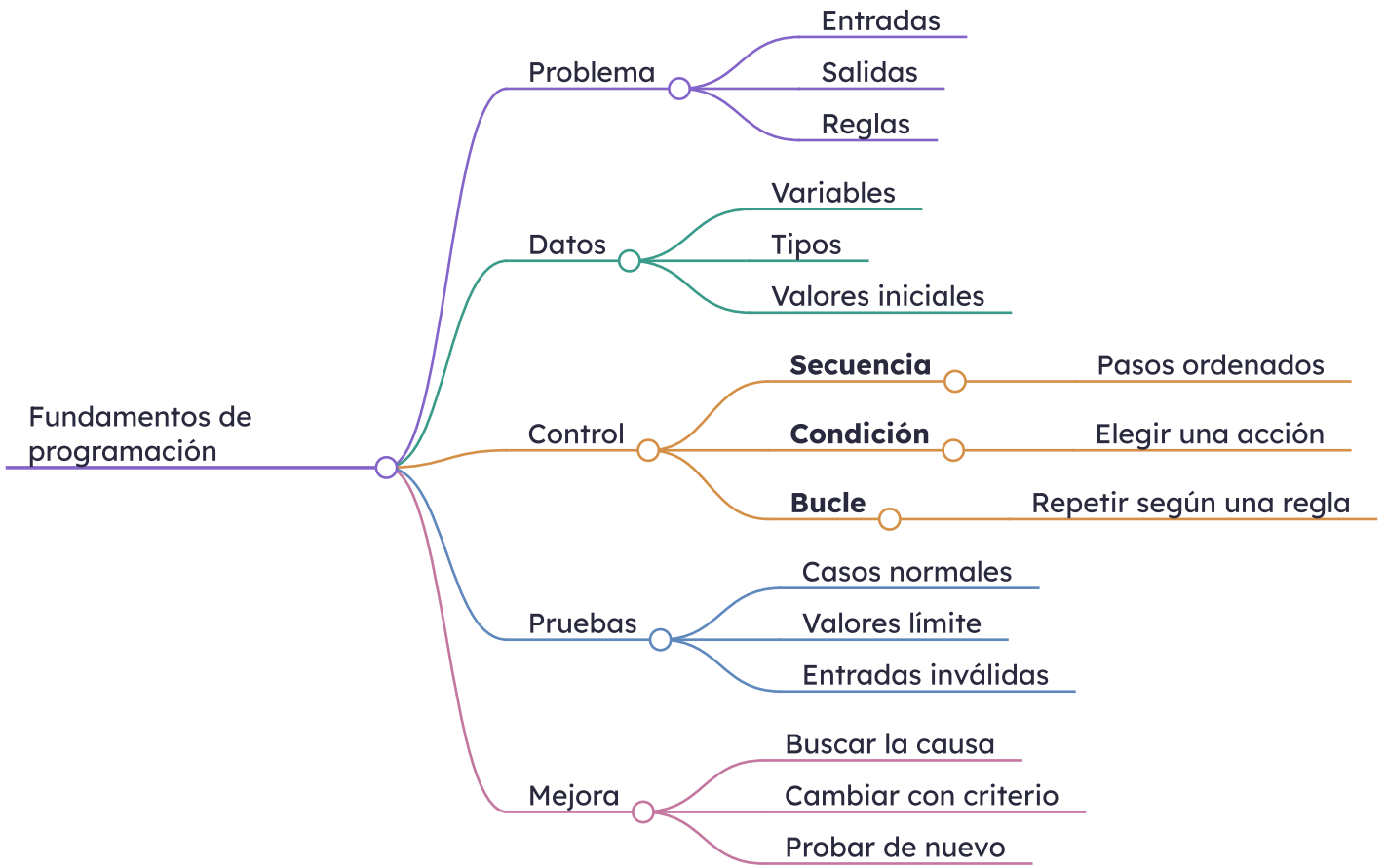
Fundamentos de programación

Convierte un problema en datos, decisiones, repeticiones y pruebas.



Lee una rama cada vez. Después, tapa los detalles y explícalos con tus propias palabras.

Comprende el tema

Un programa transforma entradas en salidas mediante instrucciones. Un algoritmo describe pasos y el código los expresa en un lenguaje. Las variables guardan valores, las condiciones seleccionan acciones y los bucles repiten trabajo. Las pruebas deben incluir casos normales, límites y entradas inválidas, con resultados esperados definidos previamente.

Cómo está organizado el mapa

Define el problema antes de elegir estructuras de código. Incluye las pruebas desde el principio.

> **Presta atención a esto**
> Un programa puede ejecutarse sin errores y dar un resultado incorrecto. Compara su comportamiento con los requisitos.

Pruébalo tú

Diseña un comprobador de puntuaciones entre 0 y 100. Rechaza valores inválidos antes de clasificar y prueba 0, un límite, 100 y 101.

Dos preguntas para responder

¿Por qué probar 101 si el rango es 0–100?

Un caso fuera de rango pone a prueba la validación.

¿Qué es un algoritmo?

El algoritmo describe un proceso que puede implementarse mediante código.

Fuentes

developer.mozilla.org
https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn_web_development/Core/Scripting/What_is_JavaScript

Material original de práctica elaborado por Studera.ai. Descúbrelo en studera.ai/es/recursos/ejemplos-mapas-mentales.