

Fecha de entrega:	Jueves 4 de Junio de 2020
-------------------	---------------------------

- 1.- ¿Qué es programar? ¿Qué elementos crees tú que son necesarios para poder programar?
- 2.- ¿A qué llamamos programa? ¿Cuál es el objetivo de un programa?
- 3.- ¿Cómo podemos definir un lenguaje de programación?
- 4.- ¿Qué se entiende por lenguaje máquina?
- 5.- Nombra algunas diferencias entre lenguajes de programación de alto nivel y de bajo nivel.
- 6.- Define compilador e intérprete.
- 7.- Enumera las ventajas y desventajas de usar compiladores o intérpretes.
- 8.- ¿Qué se conoce como código fuente?
- 9.- Explica el concepto de algoritmo.

Fecha de entrega:	Jueves de 11 Junio de 2020
-------------------	----------------------------

- 10.- ¿Cuáles son las formas que empleamos para describir un algoritmo?
- 11.- Para describir algoritmos mediante diagramas de flujo utilizamos unos símbolos determinados. Copia la tabla de la simbología usada en los diagramas de flujo.