

	<p>Inicio/Final</p> <p>Se usa para indicar el inicio y el final del algoritmo. Del inicio solo puede salir una línea y al final solo puede llegar una línea.</p>
	<p>Proceso general</p> <p>Indica una acción o paso sencillo del algoritmo.</p>
	<p>Entrada de datos</p> <p>En general, indica la entrada de uno o más datos, por ejemplo, por el teclado, por un sensor, ...</p>
	<p>Decisión</p> <p>Indica una comparación de dos datos o una pregunta. Dependiendo del resultado lógico: Sí o No, Verdadero o Falso, ... se toma la decisión de seguir un camino u otro en el diagrama de flujo.</p>
	<p>Salida de datos</p> <p>En general, indica la salida de uno o más datos, por ejemplo, por pantalla, por PDF, por impresora, ...</p>
	<p>Llamada a función o subprograma</p> <p>A veces, para simplificar el código del algoritmo creamos pequeñas funciones o subprogramas que representan pequeños procesos.</p>
	<p>Repetición o bucle.</p> <p>Indica que una instrucción o conjunto de instrucciones deben repetirse. Puede ser por siempre, por un número determinado de veces o hasta que se cumpla una condición.</p>

Ejemplos de diagramas de flujo para las estructuras de programación básicas.

