

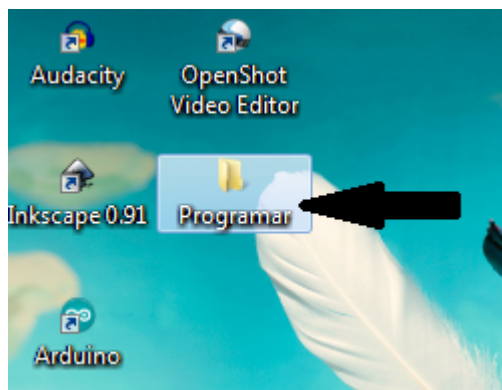


MANUAL DE USO

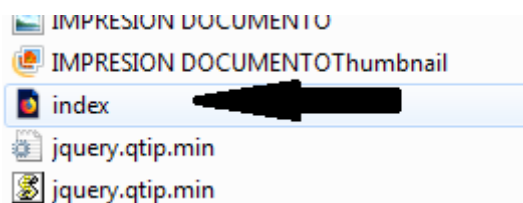
PROGRAMAR É FÁCIL SE SABES COMO

Este manual será unha axuda para que saibas como traballar con este tipo de contidos.

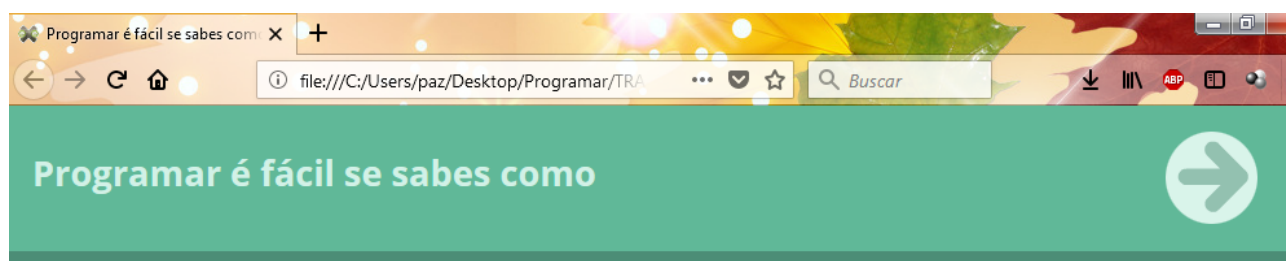
Se temos o arquivo instalado no noso computador o que teremos que facer será abrir a carpeta que o contén.



Agora debemos buscar o arquivo “index.html”

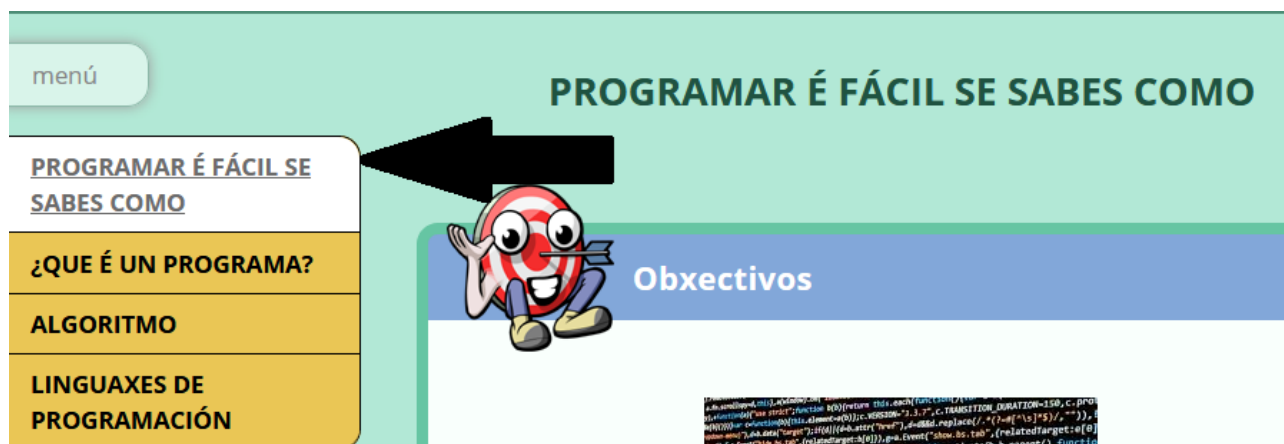


Picamos dúas veces e abranse os contidos no navegador que teñamos por defecto no noso computador.

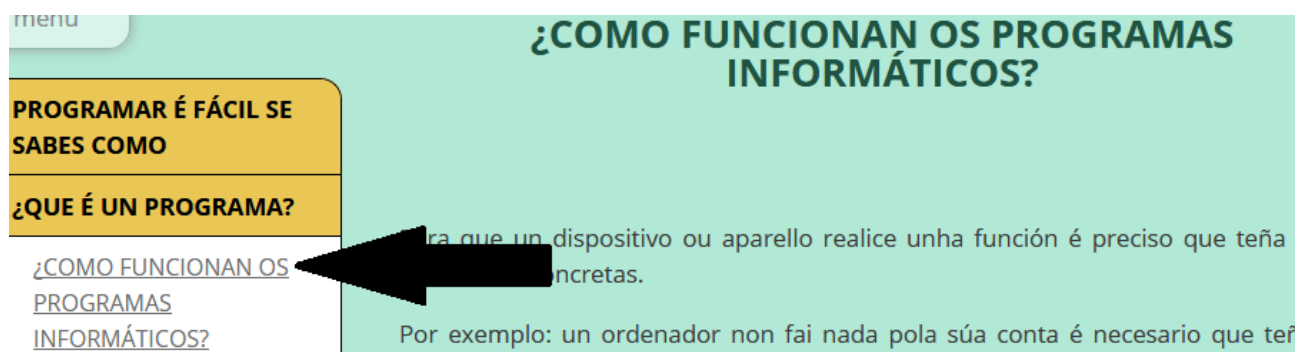


Se traballamos na aula virtual abrimos os contidos dende ela.

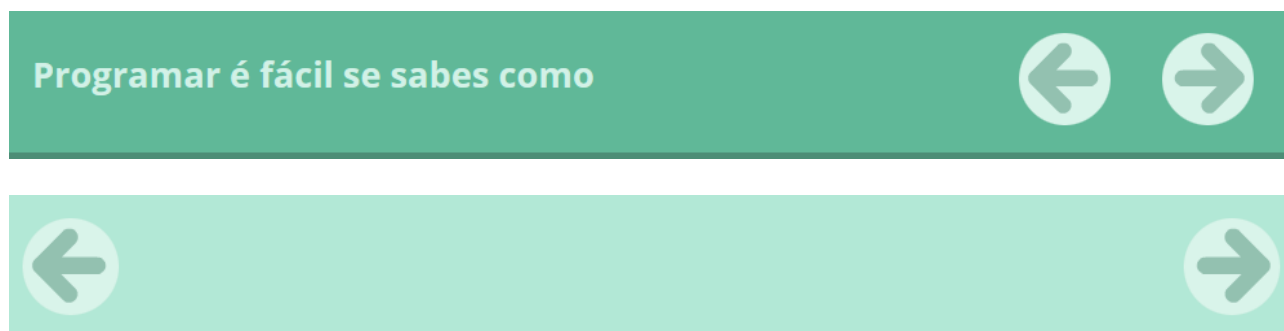
Ao abrir os contidos temos na marxe esquerda o menú, onde temos o índice .



Se picamos sobre cada apartado do menú dirixiranos ao contido correspondente



Na parte superior e inferior da páxina teremos unhas frechas coas que poderemos pasar á páxina seguinte, ou ben, ir á páxina anterior.



En cada páxina teremos contidos teóricos e unha serie de actividades

menú

PROGRAMAR É FÁCIL SE SABES COMO

¿QUE É UN PROGRAMA?

[¿COMO FUNCIONAN OS PROGRAMAS INFORMÁTICOS?](#)

HISTORIA BREVE DA PROGRAMACIÓN

ALGORITMO

LINGUAXES DE PROGRAMACIÓN

¿COMO FUNCIONAN OS PROGRAMAS INFORMÁTICOS?

Para que un dispositivo ou aparello realice unha función é preciso que teña unhas instrucións concretas.

Por exemplo: un ordenador non fai nada pola súa conta é necesario que teña uns programas instalados para que saiba en cada momento que debe facer. Debe ter unhas instrucións moi detalladas e pequenas para que poida entendelas e deben estar escritas nunha linguaxe que comprenda.

Estas instrucións daralas o programador informático e este é o que decide que linguaxe é a máis axeitada para cada tarefa.

As linguaxes que se utilizan para facer programas son moitas, por exemplo: C, C++, Java, Javascript, Python, Ruby, PHP. Cada un deles empregárase segundo o uso que se lle dea.

CONTIDOS TEÓRICOS

ACTIVIDADES

Pixelbay. Linguaxes de programaciónh (CCO)

Actividade

1. Investiga para que se empregan as seguintes linguaxes de programación: C, Java, Javascript, MATLAB, Ada, Python, HTML, PHP.
2. Investiga que linguaxes foron as primeiras que se empregaron para programar.

As actividades serán de dous tipos:

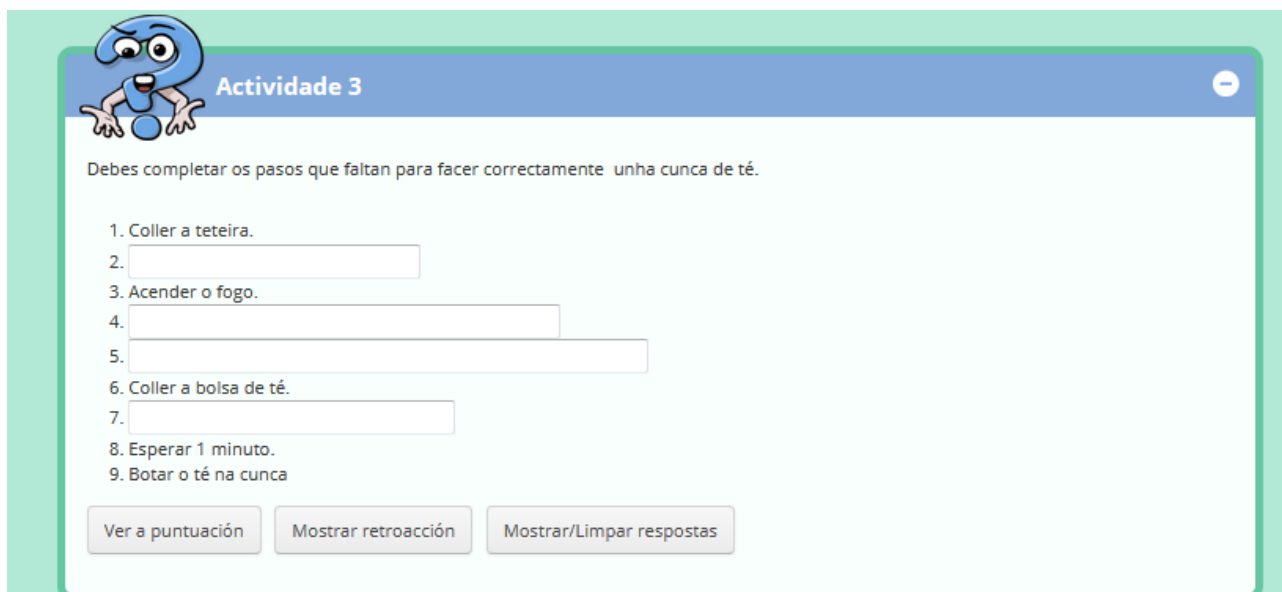
- As que realizarás no teu caderno


Actividade 2

Agora ti debes facer o algoritmo para os seguintes procesos:

1. Cambiar unha lámpada.
2. Facer unha torrada con manteiga.
3. Cambiar a roda dun coche.
4. Reservar mesa nun restaurante.
5. Preparar un exame cunha data determinada.
6. Ir á compra.
7. Sacar un libro da biblioteca.

As que farás directamente no documento



 **Actividade 3**

Debes completar os pasos que faltan para facer correctamente unha cunca de té.

1. Colle a teteira.
2.
3. Acender o fogo.
4.
5.
6. Colle a bolsa de té.
7.
8. Esperar 1 minuto.
9. Botar o té na cunca

Tamén atoparás vídeos que serán de axuda para desenvolver actividades ou para aprender a empregar programas informáticos.