

Inicio/Final

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.

Proceso general

Indica una acción o paso sencillo del algoritmo.

Entrada de datos

En general, indica la entrada de uno o más datos, por ejemplo, por el teclado, por un sensor, ...

Decisión

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.

Salida de datos

En general, indica la salida de uno o más datos, por ejemplo, por pantalla, por PDF, por impresora, ...

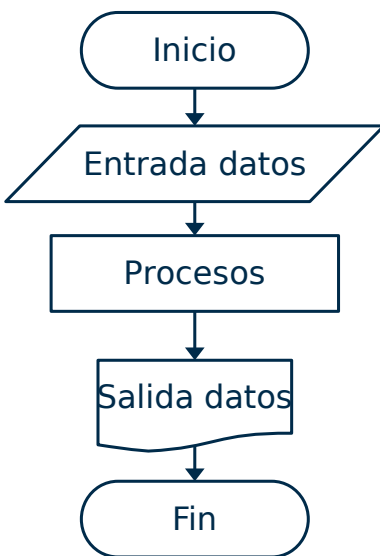
Llamada a función o subprograma

A veces, para simplificar el código del algoritmo creamos pequeñas funciones o subprogramas que representan pequeños procesos.

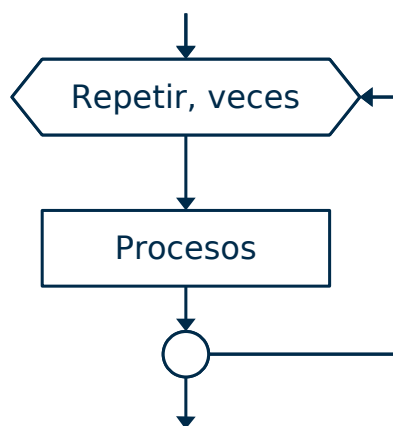
Repetición o bucle.

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.

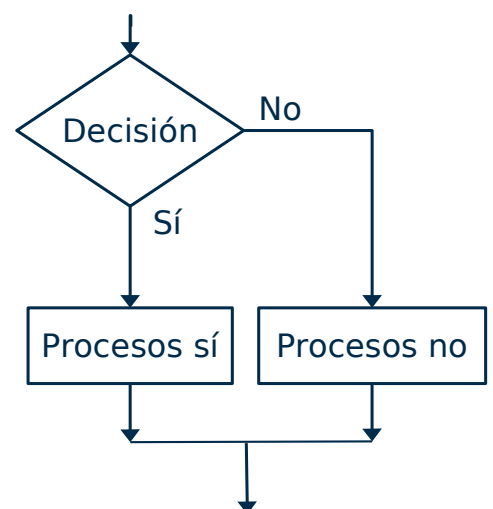
Ejemplos de diagramas de flujo para las estructuras de programación básicas.



Estructura secuencial



Estructura repetitiva o bucle



Estructura condicional o decisión

