

Guion sesión 2

- Repaso sesión 1. Regla asignación [Regla del signo =](#)
- [Concepto de algoritmo](#)
- Repaso apuntes
 - Pag 10 teclado
 - Ejemplo algoritmo “codificación”
- [Estructuras de datos vectores y matrices. Visualización completa, individual elemento y rangos.](#)
- [Formas de dar valores a un vector.](#)
- Estructuras básicas de algoritmia – programación.

- **for**

- Concepto

- [Concepto visión rápida y apuntes](#)
- [Concepto de bucle for](#)

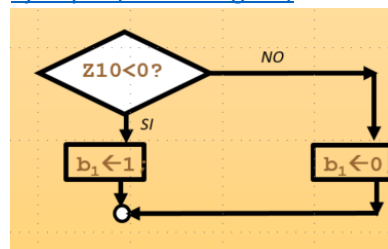
- [Ampliación regla “=” incluyendo vectores \$V\(i\)=A\(i\)+3*i\$](#)

- [Ejemplos y practica con sentencias de tipo \$V\(i\)=\$ \(para practicar\)](#)

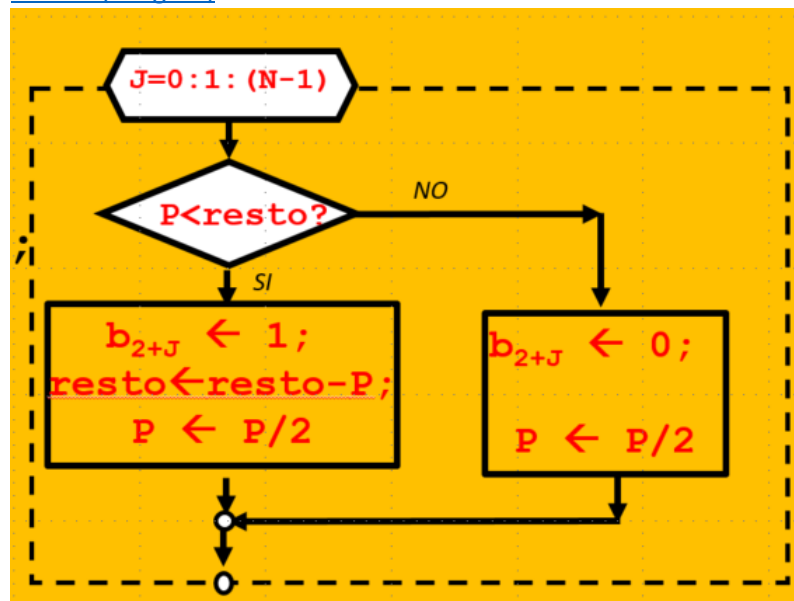
- **if**

- [Concepto](#)

- [Ejemplo \(el de la figura\)](#)



- [For + if \(la figura\)](#)



- **While**

- [Concepto con ejemplo \(sumar dos números pero a impar y b par\)](#)
- [Ejemplo \(el de la figura\)](#)

