



ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PROGRAMA



Estructura básica de un programa

Como se discutió anteriormente, los dispositivos de entrada y salida deben estar presentes para enviar comandos a la computadora y recibir respuestas, lo mismo es cierto para los programas que requieren elementos que permitan ingresar datos en variables y utilizarlos.

La entrada de datos consta de todas las instrucciones que toman datos de entrada de dispositivos externos y los almacenan en la memoria central para su procesamiento. A esto le sigue un proceso o algoritmo que consta de instrucciones que cambian los objetos de su estado inicial (datos de entrada) a su estado final (salida), haciendo que los objetos que los contienen estén disponibles en la memoria central.

Cuando el algoritmo termina de procesar, carga la salida del resultado, que es un conjunto de instrucciones que recupera los datos finales (el resultado) de la memoria central y los envía a un dispositivo externo.

Se puede pensar en un programa como una secuencia lógica de acciones (instrucciones) que manipulan un conjunto de objetos (datos) para lograr resultados que serán la solución al problema que el programa está resolviendo. En general, cada programa consta de dos bloques diferentes que describen los dos aspectos mencionados anteriormente, que son:

i

1. Bloque de declaraciones: enumera todos los objetos utilizados por el programa, especificando sus propiedades. Este bloque siempre se coloca antes del inicio de la operación.
2. Bloque de instrucciones: Consiste en un conjunto de pasos a seguir para lograr el resultado deseado.