

<b>Nombre de la asignatura : Programación I</b>
<b>Carrera : Licenciatura en Informática</b>
<b>Clave de la asignatura : IFB-9303</b>
<b>Horas teoría-Horas práctica-Créditos : 4-0-8</b>

2. UBICACION DE LA ASIGNATURA

a) RELACION CON OTRAS ASIGNATURAS DEL PLAN DE ESTUDIO

A N T E R I O R E S	
ASIGNATURAS	TEMAS
Diseño estructurado de algoritmos	Todos
Matemáticas Básicas para computación	Todos

P O S T E R I O R E S	
ASIGNATURAS	TEMAS
Estructura de datos I	Todos

b) APORTACION DE LA ASIGNATURA AL PERFIL DEL EGRESADO

Proporciona los conocimientos básicos para que el futuro egresado pueda analizar, diseñar e implantar sistemas de información con propósitos particular y general.

### 3. OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO

El alumno desarrollará programas en un lenguaje estructurado de propósito general, que sirva como base para cursos posteriores donde se desarrollen sistemas de computación.

### 4. TEMARIO

NUM.	TEMAS	SUBTEMAS
I	Fundamentos del lenguaje	1.1 Introducción al lenguaje 1.2 Tipos de datos elementales 1.3 Palabras reservadas 1.4 Identificadores 1.5 Tipos de datos estructurados 1.6 Operadores elementales 1.7 Expresiones y evaluación de operaciones 1.8 Estructura de un programa
II	Declaraciones	2.1 Tipos de datos simples 2.2 Constantes 2.3 Variables 2.4 Etiquetas
III	Instrucciones fundamentales	3.1 Instrucciones de asignación 3.2 Instrucciones de I/O 3.3 Instrucciones de condición -simple -múltiple 3.4 Instrucciones de repetición -fija -condicional 3.5 Aplicación con anidamiento de instrucciones
IV	Arreglos	4.1 Unidimensional 4.2 Bidimensional 4.3 Multidimensional
V	Módulos	5.1 Funciones -internas -definidas por el usuario -procedimientos -parámetros -recursión
VI	Definición de tipos	6.1 Registros 6.2 Conjuntos 6.3 Tipos definidos por el usuario
VII	Introducción al concepto de archivos	7.1 Fundamentos de archivos 7.2 Archivos secuenciales 7.3 Archivos directos