



Noche de Código con Familia

"Ideas Grandes"

¡Los rompecabezas de Code.org que completó incluyen 6 "ideas grandes" en la codificación para los niños - ideas que los programadores reales utilizan todos los días!

1. Un **Programa** es una lista de instrucciones que usted crea para decirle a un ordenador qué hacer.

Cuando escribes un programa, creas lo que se ve en la pantalla. Si aprendes informática, puedes crear casi cualquier cosa que puedas imaginar (todos los rompecabezas).

2. Un **Loop** repite cualquier bloque de instrucciones que se indequen hasta que sa alcance un meta

Los bucles de repetición le permiten escribir programas más rápido (Rompecabeza #6).

3. La **eficiencia** del código significa usar tan pocos bloques como sea posible para resolver las rompecabezas.

¡Ver los números de la eficiencia del código de cada rompecabeza! (todos los rompecabezas).

4. **No hay errores en la codificación! Solamente instrucciones que no son correctos**

Si su código no funciona correctamente, sólo tiene que averiguar por qué, y corregirlo – se llama "depuración" o "corrección de errores". ¡Los programadores están solucionando errores todo el tiempo, es parte de la diversión (todos los rompecabezas)!

5. Un **Condicional** es una instrucción de "Si-Entonces" en el código.

*condicionales permiten que su código vea y reaccione: si hay un camino hacia adelante, entonces mueva un paso hacia adelante. Usas condicionales todo el tiempo: **Si** está lloviendo, **entonces** toma un paraguas (¡Rompecabeza 14)!*

6. Una instrucción de If-Else permite que el código decida cosas.

***si-mas** hace los condicionales más inteligentes: Si una cosa, hacer esto, si no, hacer algo más (Rompecabeza 16)*