






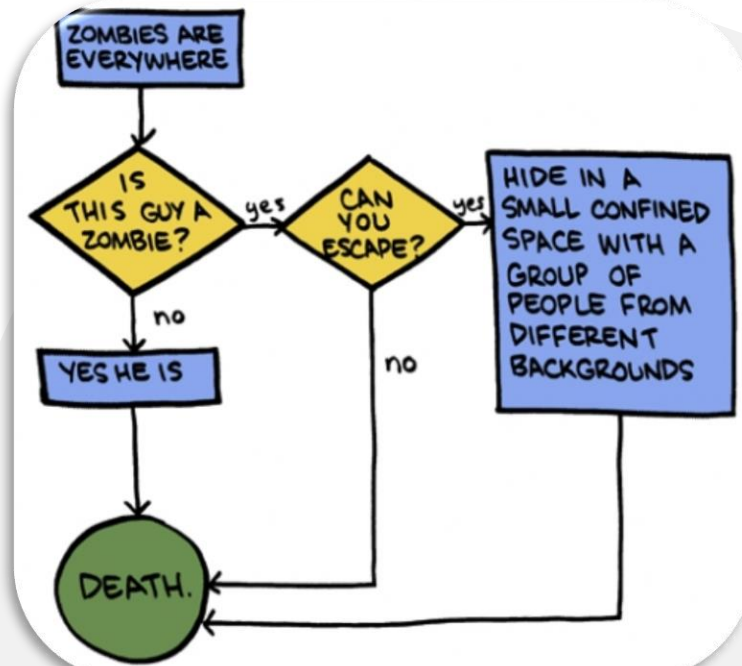
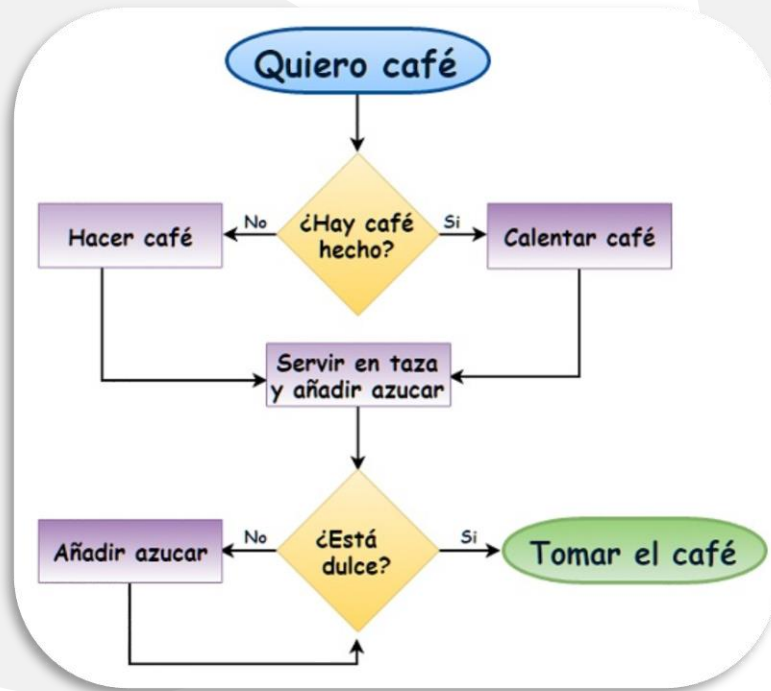
DIAGRAMA DE FLUJO

Representa la secuencia lógica para realizar una tarea. En nuestro caso un programa o parte.

Símbolos más utilizados

Símbolo	¿Qué representa?
	Inicio/Fin/Conector
	Proceso Una parte interna del programa donde ejecutamos una serie de instrucciones. <u>Ejemplo:</u> Guardar puntuación de un videojuego.
	Entrada/Salida Entrada o salida de información en el programa. <u>Ejemplos:</u> Mostrar un mensaje en pantalla Pedir el nombre del usuario.
	Decisión Según un dato hacemos una cosa u otra. Puede tener Más de dos casos posibles. <u>Ejemplos:</u> Si edad < 18, entonces detener programa. Si la luz < 200, entonces encender led.
	Flujo de ejecución Indica cuál es el siguiente proceso.

ALGUNOS EJEMPLOS EN LA VIDA COTIDIANA



Puedes ver estos y otros ejemplos en:
<https://juegosrobotica.es/diagrama-de-flujo>