

Glosario

Unidad 6

Actuador. Dispositivo capaz de realizar una acción sobre el exterior generando movimiento, luz, sonido, etc.

Algoritmo. Es un conjunto de instrucciones específicas ordenadas de manera lógica que permiten la solución a un problema planteado.

Automatismo. Dispositivo capaz de funcionar sin la intervención de ningún elemento externo.

Compilación. Proceso de traducir un programa (código fuente) a código máquina.

Diagrama de flujo. Representación gráfica de arriba abajo del algoritmo que facilita la comprensión de la secuencia de instrucciones empleando una simbología en la que cada instrucción puede representarse mediante un símbolo genérico.

Processing. Es un lenguaje de programación de código abierto (*open source*) desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts en 2001. Basado en Java y con una sintaxis inspirada en el lenguaje C, su finalidad es facilitar la creación de imágenes y animaciones multimedia.

Pseudocódigo. Descripción textual del algoritmo que emplea un lenguaje intermedio entre el lenguaje natural y el lenguaje de programación.

Sensor. Dispositivo detector de una magnitud física que la transforma en otra, normalmente eléctrica.

Sistema de control programado. Dispositivo programable que permite mejorar el automatismo diseñado y su funcionamiento con un simple cambio en el programa (software).

Robot. Es una máquina programada para manipular objetos y realizar determinados trabajos interactuando con el entorno a través de sus sensores y actuadores.