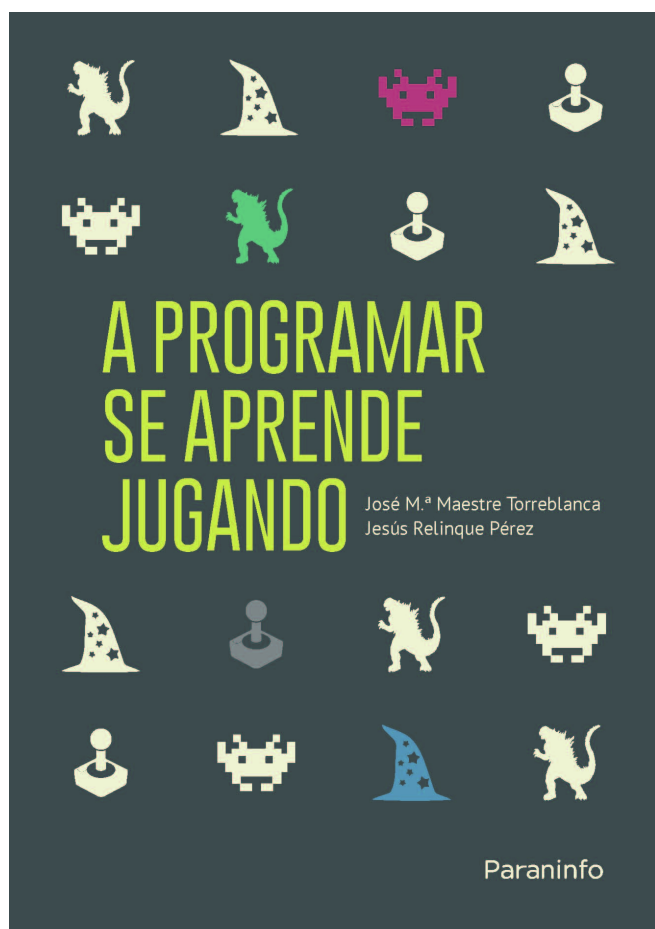


# Paraninfo

## A programar se aprende jugando



**Editorial:** Paraninfo

**Autor:** JOSE M<sup>a</sup> MAESTRE

TORREBLANCA, JESÚS RELINQUE PÉREZ

**Clasificación:** Divulgación General >  
INFORMÁTICA

**Tamaño:** 17 x 24 cm.

**Páginas:** 184

**ISBN 13:** 9788428337274

**ISBN 10:** 8428337276

**Precio sin IVA:** 18,27 Eur

**Precio con IVA:** 19,00 Eur

**Fecha publicacion:** 21/06/2017

### Sinopsis

Programar consiste en dar órdenes a una máquina para que las ejecute de forma automática.

Exige, únicamente, hablar un idioma que la máquina entienda: un lenguaje de programación. Con las herramientas apropiadas, basta escribir unas decenas de palabras para que nuestros deseos cobren vida en los circuitos de un ordenador.

Esmagia. Y está al alcance de todo aquel que esté dispuesto a invertir unas horas de su tiempo en estas páginas.

El lenguaje de programación que el usuario aprenderá con este libro es C, el clásico por antonomasia. Si la música de los Beatles o los Rolling Stones se convirtiera en código, lo haría en C, sin duda. A diferencia de otros textos, en este se ha apostado por la programación de videojuegos como vehículo principal de aprendizaje. ¿Qué mejor forma de aprender que con ejemplos inspirados por clásicos como Hundir la Flota, Trivial Pursuit, Monkey Island o Angry Birds?

A programar se tiene que aprender programando, sí, pero también jugando. **José M.ª Maestre Torreblanca** (Sevilla, 1982) es doctor ingeniero de Telecomunicaciones y profesor del Departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática de la Universidad de Sevilla. Amante de los videojuegos desde la infancia, fue colaborador de *MeriStation* durante un año. Además, es autor y coautor de más de un centenar de

publicaciones científicas, incluidos los libros *Service Robotics within the Digital Home* (Springer, 2011), *Distributed Model Predictive Control Made Easy* (Springer, 2014) y *Domótica para ingenieros* (Paraninfo, 2015). En la actualidad, reside en Japón, merced a un proyecto conjunto con el Departamento de Informática del Instituto de Tecnología de Tokio.

**Jesús Relinque Pérez** (Cádiz, 1980) es ingeniero técnico en Informática. Tras colaborar con el medio digital de videojuegos *MeriStation* durante cinco años, creó la web *PixeBlog de Pedja* en 2006, donde realizó una labor de arqueología a través de la historia del videojuego. En 2015 ahondó en dicha cuestión con la publicación del libro *Génesis: guía esencial de los videojuegos españoles de 8bits* (Héroes de Papel, 2015). En 2016 participó en *Conectados*, programaradiofónico de Canal Sur Radio, así como en la revista especializada *Retro Game*.

## Índice

1. Introducción
2. Interacción básica con el PC
3. Programación estructurada (y más)
4. Funciones
5. Más interacción: lectura y escritura de ficheros
6. Estructuras simples de datos
7. Estructuras de datos dinámicas

Ediciones Paraninfo S.A. Calle José Abascal 41, Oficina 701. 28003 Madrid (España)

Tel. (+34) 914 463 350 Fax (+34) 91 445 62 18

info@paraninfo.es www.paraninfo.es