

Herramientas para iniciarse en la programación



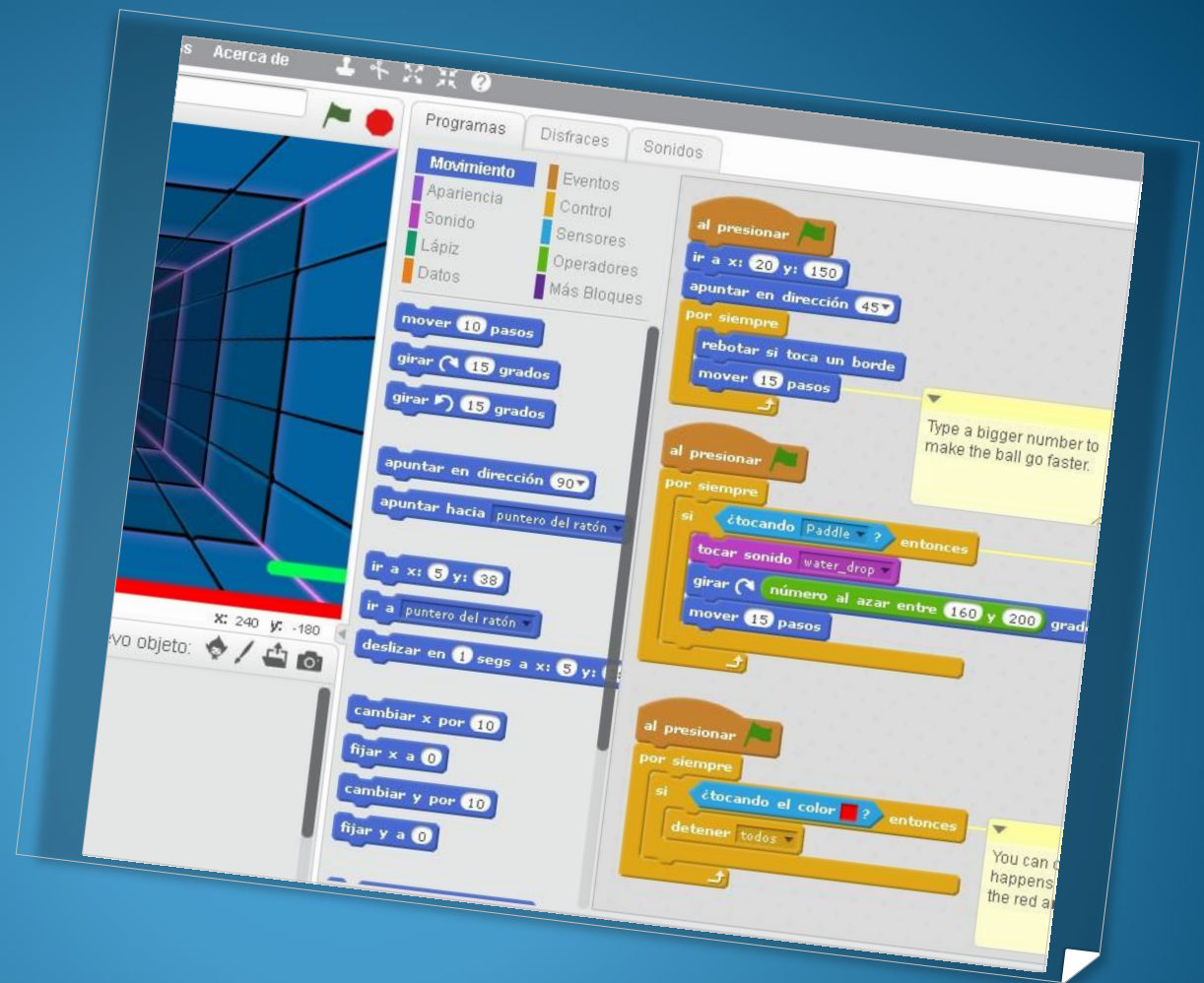
Scratch

Es un lenguaje de programación **visual** libre orientado a la enseñanza principalmente mediante la creación de juegos.



Programación visual vs Programación basada en texto.

La programación visual parece más intuitiva, pero requiere de las mismas estructuras y funcionamiento que la basada en código.



Código

Los programas y juegos que utilizamos, en realidad se parecen más a esto.

```
for i in people.data.users:
    response = client.api.statuses.user_timeline.get(screen_name=i.screen_name)
    print 'Got', len(response.data), 'tweets from', i.screen_name
    if len(response.data) != 0:
        ltdate = response.data[0]['created_at']
        ltdate2 = datetime.strptime(ltdate, '%a %b %d %H:%M:%S +0000 %Y')
        today = datetime.now()
        howlong = (today-ltdate2).days
        if howlong < daywindow:
            print i.screen_name, 'has tweeted in the past' , daywindow,
            totaltweets += len(response.data)
            for j in response.data:
                if j.entities.urls:
                    for k in j.entities.urls:
                        newurl = k['expanded_url']
                        urlset.add((newurl, j.user.screen_name))
        else:
            print i.screen_name, 'has not tweeted in the past', daywindow
```

