Permitidme un comentario...

A lo largo de los ejercicios y ejemplos anteriores habrás visto que en algunos casos han aparecido comentarios en los programas.

Un **comentario en programación** es un texto en nuestro código fuente que el compilador ignora. Y si lo ignora, ¿por qué lo ponemos? Habitualmente para darnos explicaciones internas de cuál es la función de cada parte del programa. También son muy útiles para descartar fragmentos de código de forma temporal, sin tener que borrarlos, y así facilitar su posterior recuperación.

Los comentarios en programación son fundamentales:

- Facilitan la comprensión: no solo de otros usuarios sino del mismo programador/a a lo largo del tiempo que dura el desarrollo del programa.
- Favorecen la colaboración: vuelven el código comprensible para otras personas coprogramadoras que de esa forma pueden participar también.
- Facilitan la depuración de errores: comentar y descomentar fragmentos de código nos permitirá detectar en qué lugar se están produciendo los fallos.

En muchas ocasiones bastará como ejercicio que a nuestro alumnado le propongamos un programa y le digamos que lo organice y le coloque comentarios. Eso nos dará idea de si entiende realmente el funcionamiento del mismo, paso previo a que pueda más adelante adaptar ese programa a nuevas necesidades e incluso crear uno desde cero. Pero esto lo veremos con más detalle en el módulo siguiente.

Comentarios en PSeInt

Para realizar comentarios en PSeInt simplemente tendremos que encabezar el punto en el que queremos insertar el comentario con una doble barra. Eso nos pondrá el texto que viene a continuación en un gris pálido y en cursiva que nos indicará que el compilador no va a tomar en cuenta lo escrito de esta forma.

Copyright 2026

```
Fin Funcion
Funcion resultado ← calcularAreaRect( base,altura )
    resultado←base*altura;
Fin Funcion

//Defino el algoritmo principal

Algoritmo Area_compuesta

    Escribir "Indica el lado del cuadrado (valor numérico)";
    Leer lado;
    Escribir "Indica las unidades";
    Leer unidad;
    areaTotal←calcularAreaRect (lado,lado)+calcularAreaCirc(lado/2);
    Escribir "El resultado es ",areaTotal,unidad,"2";

FinAlgoritmo
```

También se pueden introducir los comentarios al final de una línea de código.

```
Leer unidad;
areaTotal←calcularAreaRect (lado,lado)+calcularAreaCirc(lado/2); //Sumo el área del cuadrado y del semicírculo
Escribir "El resultado es ",areaTotal,unidad,"2";
```

PSeInt solo permite comentar líneas y no fragmentos enteros de código, por lo que si queremos descartar un conjunto de instrucciones deberemos comentar línea por línea todas las que constituyan el bloque. Eso obviamente no sucede en lenguajes estructurados de programación que sí poseen esta capacidad.

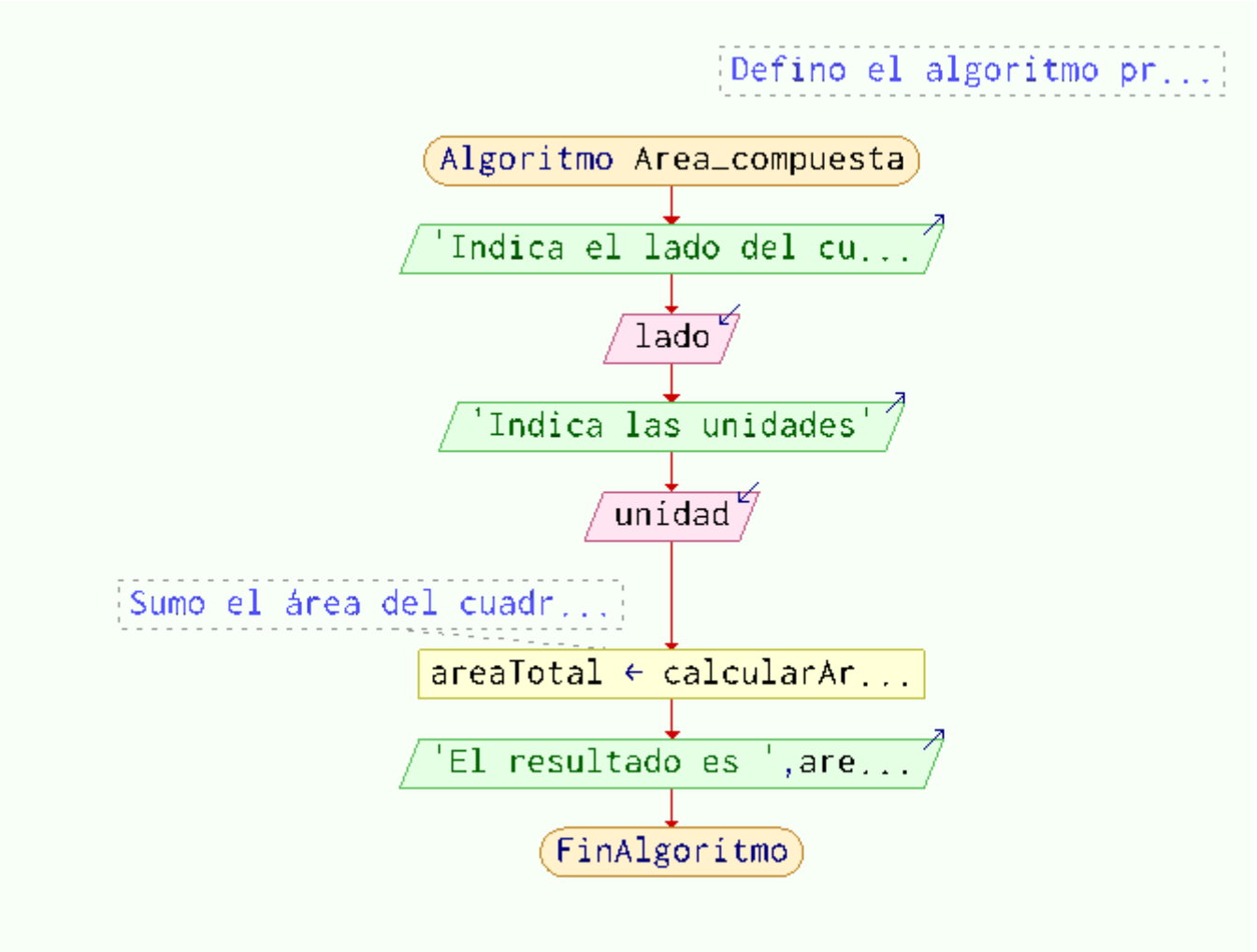
```
Funcion resultado ← calcularAreaCirc ( radio )
    resultado←PI*radio*radio;
Fin Funcion

//Funcion resultado ← calcularAreaRect( base,altura )
    //resultado←base*altura;
//Fin Funcion
```

Esta capacidad es especialmente útil en las fases de depuración de fallos, para aislar los fragmentos de código donde se encuentran los errores.

Los comentarios por supuesto no aparecen en la ventana de ejecución del programa. Dónde sí son visibles es en el diagrama de flujo asociado.

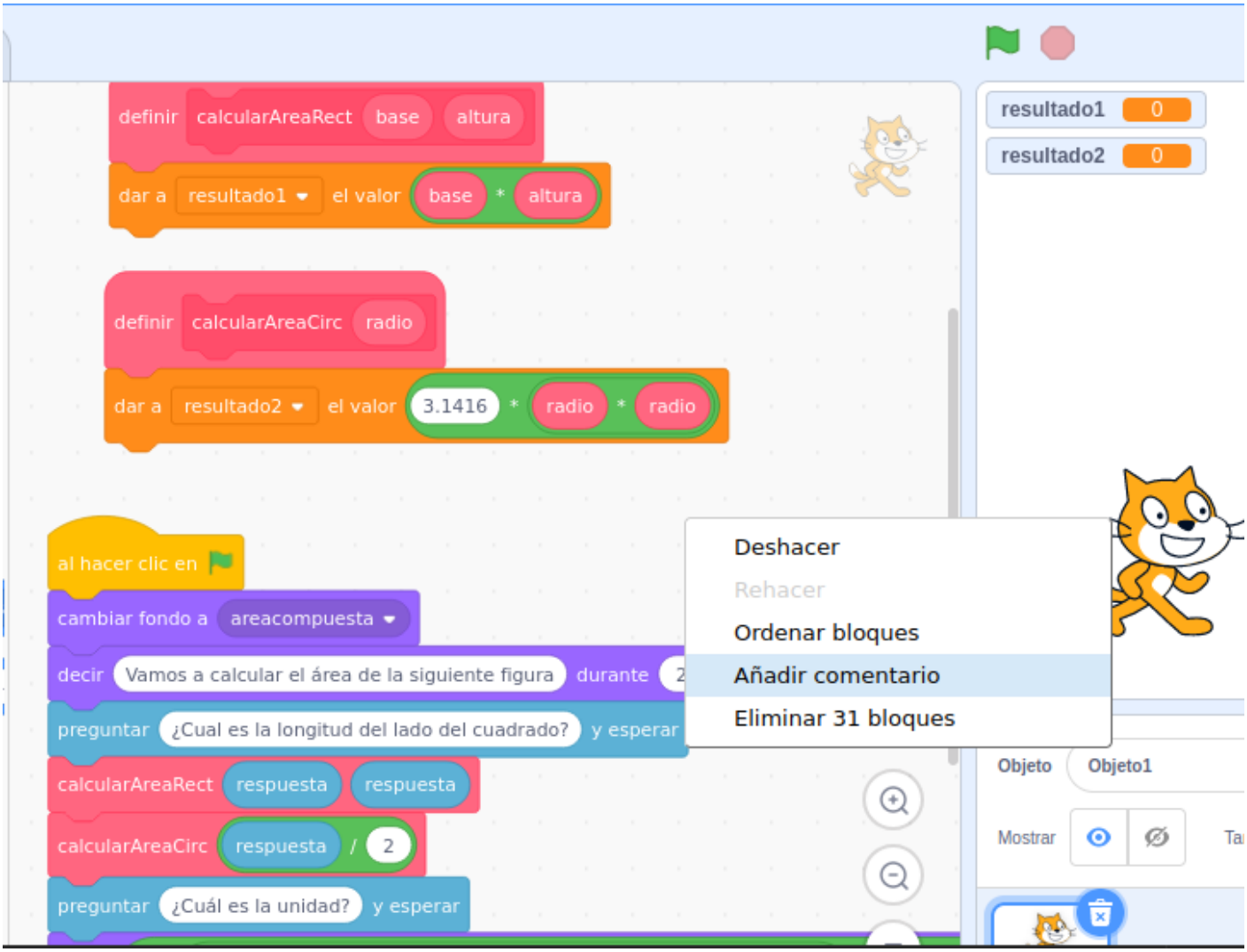
Copyright 2026



Comentarios en Scratch

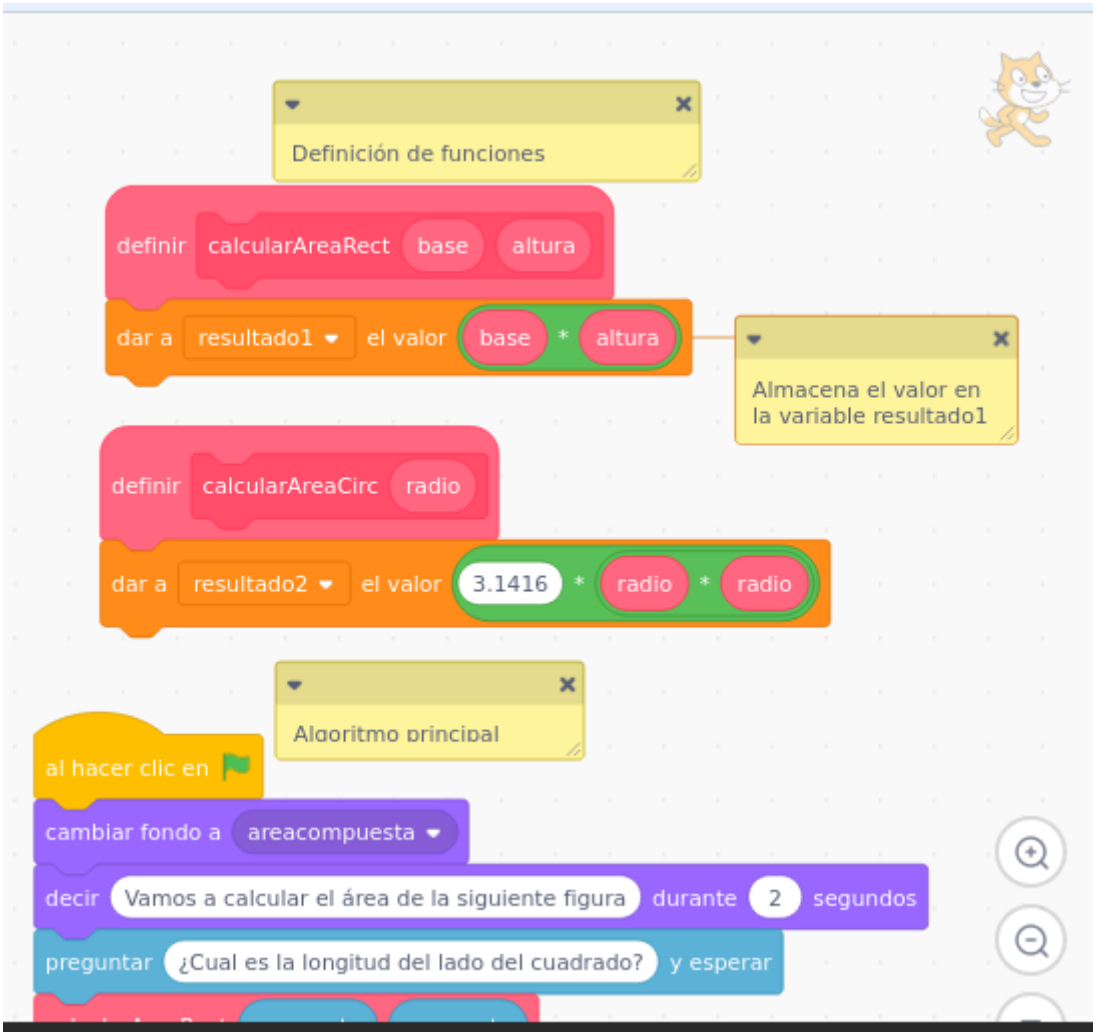
En Scratch se pueden añadir comentarios desde la ventana de edición de código asociado a cada objeto. Los comentarios pueden estar tanto asociados a un bloque como sobre la misma ventana de edición. Se añaden clicando con el botón derecho sobre el lugar donde queremos insertar el comentario.

Copyright 2026



Una vez añadidos, quedan como notas visibles en el área de edición del código.

Copyright 2026



Por supuesto en Scratch no existe la opción de comentar y descomentar bloques para que no sean tenidos en cuenta por el compilador. La opción disponible para realizar esto es separar el evento que determina la ejecución de ese bloque y el código quedará temporalmente desactivado.

Copyright 2026



Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU



Revision #4
Created 2022-09-24 16:43:32 CEST by Ana López Floría
Updated 2023-01-17 15:48:45 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026