1. **Una computadora es:**
2. Es una máquina que puede realizar procesos para darnos resultados.
3. Es un dispositivo electrónico utilizado para procesar información y obtener resultados.
4. Es el resultado de múltiples operaciones matemáticas complejas y/o repetitivas.
5. Todas las anteriores
6. **Conjunto de instrucciones escritas de algún lenguaje de programación y que ejecutadas secuencialmente resuelven un problema específico.**
7. Programas
8. Sistemas
9. Resultado
10. Computadora
11. **El Proceso de información en la computadora está compuesto por:**
12. Entrada, Salida y Proceso
13. Entrada, Proceso, Salida y realimentación
14. Entrada, Proceso, Salida
15. Ninguna
16. **Los datos se leen de los dispositivos de entrada y se almacenan en la memoria central o interna. Ejemplos: teclado, scanners, mouse, trackball, joystick, lápiz óptico.**
17. Dispositivos de salida
18. Unidad central de procesamiento
19. Dispositivo de entrada
20. Unidad de control
21. **Se utiliza para la computadora guardar información mientras trabaja con ella; mientras esta información permanezca en memoria, la computadora puede tener acceso a ella en forma directa.**
22. Unidad de Control
23. Memoria Central (interna)
24. Unidad Aritmética - Lógica
25. Memoria central externa

## Lenguajes de Programación es:

1. Conjunto de símbolos, caracteres y reglas que les permiten a las personas comunicarse con la computadora.
2. Es un cálculo, manipulación de textos, lógica/comparación y almacenamiento/recuperación.
3. Conjunto de instrucciones que nos permiten realizar operaciones de entrada/salida
4. Ninguna
5. **Se escriben en códigos alfabéticos conocidos como mnemotécnicos para las operaciones y direcciones simbólicas.**
   1. Lenguaje de Bajo Nivel
   2. Lenguaje de Alto Nivel
   3. Lenguaje Maquina
   4. a y b son correctas
6. **Las instrucciones o sentencias a la computadora son escritas con palabras similares a los lenguajes humanos en general en inglés:**
7. Lenguaje de Alto Nivel
8. Lenguaje de Bajo Nivel
9. Lenguaje Maquina
10. Ninguna
11. **Que es un Algoritmo**
12. Serie de pasos organizados que describe el proceso a seguir, para dar solución a un problema específico.
13. Método organizado que describe el proceso que se debe seguir, para dar solución a varios problemas a la vez.
14. a y b son correctas
15. Ninguna
16. **El lenguaje algorítmico es una serie de símbolos y reglas que se utilizan para describir de manera explícita un proceso.**
17. Si
18. No

# La metodología para la solución de problemas por medio de computadora consta de:

1. Definición y Análisis del problema
2. Diseño, codificación y depuración
3. Documentación
4. Todas las anteriores
5. **Se definen en los datos de entrada, cuál es la información que se desea producir y los métodos y fórmulas que se necesitan para procesar los datos.**

## Definición del Problema

## Análisis del Problema

## Diseño del Algoritmo

## Codificación

1. **Debe ser general, es decir, soportar la mayoría de las variantes que se puedan presentar en la definición del problema.**

## Definición del Problema

## Análisis del Problema

## Diseño del Algoritmo

## Codificación

1. **Es la operación de escribir la solución del problema en una serie de instrucciones detalladas, en un código reconocible por la computadora.**

## Análisis del Problema

## Codificación

## Definición del Problema

## Diseño del Algoritmo

1. **Son los comentarios que se añaden al código fuente para hacer más claro el entendimiento de un proceso.**
2. Documentación Externa
3. Documentación Interna
4. Manual del Usuario
5. Todas las anteriores
6. **Se define en un documento escrito la descripción del Problema, nombre del Autor, algoritmo, diccionario de Datos y Código Fuente.**
7. Documentación Interna
8. Manual del Usuario
9. Documentación Externa
10. Ninguna
11. **Describe paso a paso la manera cómo funciona el programa, con el fin de que el usuario obtenga el resultado deseado.**
12. Documentación Interna
13. Manual del Usuario
14. Documentación Externa
15. a y b son correctas
16. **Se lleva acabo después de terminado el programa, cuando se detecta que es necesario hacer algún cambio, ajuste o complementación al programa.**

## Prueba y Depuración

## Mantenimiento

## Diseño del Algoritmo

## Documentación

1. **Puede ser un simple carácter, tal como ‘b’, un valor entero tal como 35.**
2. Algoritmo
3. Objeto
4. Dato
5. Ensamblador
6. **Este tipo de datos permiten realizar operaciones aritméticas comunes.**
7. Datos Lógicos
8. Datos Numéricos
9. Datos Alfanuméricos
10. Datos aritméticos
11. **Son aquellos que solo pueden tener dos valores (cierto o falso) ya que representan el resultado de una comparación entre otros datos.**
12. Datos Alfanuméricos
13. Datos Lógicos
14. Datos Numéricos
15. Ninguno
16. **Son combinaciones de constantes, variables, símbolos de operación, paréntesis y nombres de funciones especiales.**
17. Expresiones
18. Operadores
19. Datos
20. Ninguno
21. **Son elementos que relacionan de forma diferente, los valores de una o más variables y/o constantes.**
22. Expresiones
23. Datos
24. Operadores
25. Ninguno
26. **Los operadores aritméticos permiten la realización de operaciones matemáticas, identifica alguno:**
27. ≠, π
28. +,\*,/
29. ][, =
30. #, @
31. **Se utilizan para establecer una relación entre dos valores. >,<, ≤, ≥, =:**
32. Operadores aritméticos
33. Operadores
34. Operadores lógicos
35. Operadores relacionales
36. **Estos operadores se utilizan para establecer relaciones entre valores lógicos.**
37. Operadores relacionales
38. Operadores aritméticos
39. Operadores lógicos
40. Operadores
41. **Una constante es un dato numérico o alfanumérico que no cambia durante la ejecución del programa.**
42. Dato
43. Variable
44. Constante
45. Conector
46. **Es un espacio en la memoria de la computadora que permite almacenar temporalmente un dato durante la ejecución de un proceso.**
47. Constante
48. Variable
49. Dato
50. Conector
51. **Son aquellas en las cuales se almacenan valores numéricos, positivos o negativos, es decir almacenan números del 0 al 9, signos (+ y -) y el punto decimal.**
52. Variables Lógicas
53. Variables Numéricas
54. Variables Alfanuméricas
55. Variables de Trabajo
56. **Está formada por caracteres alfanuméricos (letras, números y caracteres especiales).**
57. Variables Numéricas
58. Variables de Trabajo
59. Variables Lógicas
60. Variables Alfanuméricas
61. **Variables que reciben el resultado de una operación matemática completa y que se usan normalmente dentro de un programa.**
62. Variables Numéricas
63. Variables de Trabajo
64. Variables Lógicas
65. Variables Alfanuméricas
66. **Se utilizan para llevar el control del número de ocasiones en que se realiza una operación o se cumple una condición.**
67. Variable alfanumérica
68. Contadores
69. Constante
70. Acumuladores
71. **Forma que toma una variable y que sirve para llevar la suma acumulativa de una serie de valores que se van leyendo o calculando progresivamente.**
72. Acumuladores
73. Constante
74. Contadores
75. Variable alfanumérica
76. **Es como un diagrama de flujo en el que se omiten las flechas de unión y las cajas son contiguas.**
77. Diagrama de Chapin
78. Diagrama estructurado
79. Estructuras de operación
80. Ninguna
81. **Es aquella en la que una acción (instrucción) sigue a otra en secuencia.**
82. Diagrama de Chapin
83. Diagrama estructurado
84. Estructuras secuenciales
85. Ninguna
86. **Consiste en pasar un valor constate a una variable ( a = 15)**
87. Contador
88. Simples
89. Acumulador
90. De trabajo
91. **Puede recibir el resultado de una operación matemática que involucre muchas variables (a =c +b \* 2 / 4).**
92. Contador
93. Acumulador
94. De trabajo
95. Simples
96. **Consiste en recibir desde un dispositivo de entrada (p.ej. el teclado) un valor.**
97. Asignación
98. Escritura
99. Lectura
100. Ninguna
101. **Consiste en mandar por un dispositivo de salida (p.ej. monitor o impresora) un resultado o mensaje.**
102. Lectura
103. Escritura
104. Asignación
105. Ninguna
106. **Las estructuras condicionales comparan una variable contra otro(s) valor(es), para que en base al resultado de esta comparación, se siga un curso de acción dentro del programa.**
107. Diagrama estructurado
108. Estructuras secuenciales
109. Estructuras de condicionales
110. Ninguna