# Test Preliminare di Valutazione - Competenze Digitali

1. 1. Quale tra le seguenti affermazioni descrive meglio un algoritmo?

□ Una sequenza ordinata di istruzioni

□ Una variabile con valore numerico

□ Una tabella di dati

1. 2. Qual è lo scopo principale della logica booleana nei sistemi informatici?

□ Effettuare calcoli aritmetici

□ Prendere decisioni logiche

□ Archiviare dati in memoria

1. 3. Cosa rappresenta un diagramma di flusso?

□ Un elenco di dati

□ Un insieme di immagini

□ La rappresentazione grafica di un processo

1. 4. Quale tra i seguenti è un esempio di struttura di controllo?

□ Ciclo

□ Variabile

□ Input

1. 5. Cos’è una variabile nel contesto della programmazione?

□ Un file di testo

□ Una costante

□ Un contenitore di dati che può cambiare valore

1. 6. Qual è il risultato di un'operazione logica AND tra vero e falso?

□ Vero

□ Falso

□ Non definito

1. 7. Cosa si intende per ciclo iterativo?

□ Una ripetizione di istruzioni

□ Una dichiarazione di variabili

□ Un errore nel programma

1. 8. Quale dei seguenti strumenti è utile per progettare la logica di un programma prima di scriverlo?

□ Editor di testo

□ Diagramma di flusso

□ Browser web

1. 9. Cosa rappresenta un input in un programma?

□ Il risultato finale

□ Un dato inserito dall’utente

□ Un errore del programma

1. 10. Che tipo di dato è più adatto per rappresentare un numero intero?

□ Stringa

□ Booleano

□ Intero

1. 11. A cosa serve un'istruzione condizionale?

□ Interrompere il programma

□ Ripetere un’azione

□ Eseguire istruzioni in base a una condizione

1. 12. Cosa indica il termine 'debugging'?

□ Ottimizzare il codice

□ Tradurre il codice

□ Correggere errori

1. 13. Qual è l'obiettivo della fase di test in un progetto software?

□ Trovare il pubblico adatto

□ Controllare se funziona correttamente

□ Aggiungere nuove funzionalità

1. 14. Cos'è una funzione (o procedura)?

□ Una parte riutilizzabile di codice

□ Un ciclo infinito

□ Una variabile temporanea

1. 15. Cosa rappresenta un output in un programma informatico?

□ Un dato in uscita

□ Un errore logico

□ Un comando di lettura

1. 16. Qual è l'importanza della documentazione in un progetto software?

□ Rendere il codice segreto

□ Aiutare a comprendere e mantenere il codice

□ Creare grafici

1. 17. Cosa si intende per pseudocodice?

□ Un linguaggio di programmazione

□ Una rappresentazione semplificata di un algoritmo

□ Un errore comune

1. 18. Qual è il vantaggio principale della modularità in un programma?

□ Maggiore confusione

□ Riutilizzo e manutenzione più facile

□ Minor numero di righe di codice

1. 19. Cosa si intende per 'ambiente di sviluppo'?

□ Il dispositivo hardware

□ L’interfaccia del programma

□ Il software per scrivere e testare codice

1. 20. Cosa distingue un errore sintattico da uno logico?

□ Un errore di battitura

□ Un errore di logica del programma

□ Entrambe le precedenti