

¿Qué es un lenguaje de programación?

Es un lenguaje formal que, mediante una serie de instrucciones, le permite a un programador escribir un conjunto de órdenes, acciones consecutivas, datos y algoritmos para, de esa forma, resolver problemas.

¿Qué es un algoritmo?

Un conjunto de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permiten realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba realizar dicha actividad

Marque todas las características de los algoritmos

Correcto, definido, finito, preciso

¿Cuáles son los 3 elementos de un algoritmo?

Entrada => Procesos => Salida

Una variable es

Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas

Una constante es

Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas

Marque cuál de las siguientes variables están escritas en camel case

nombrePersona

Cuántas variables se pueden definir en un algoritmo:

La cantidad que sea necesaria para la realización del algoritmo

Entero, carácter, lógico y real son:

Tipos de datos

La ejecución de la siguiente sentencia de asignación: $A = 6.5$

A debe ser una variable de tipo real

Un operador es

Un símbolo especial que indica al compilador que se debe realizar una operación matemática o lógica

La instrucción Leer de PSeInt nos permite:

Ingresar información por teclado mediante la interfaz

La instrucción escribir "Ingrese 25 números enteros" permite:

Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas

La prueba de escritorio se usa para:

Verificar si el algoritmo es correcto

En PSeInt el algoritmo debe terminar con:

FinAlgoritmo

¿Cuál es el resultado de $10 \text{ MOD } 3$?

1

¿Qué se imprimirá por consola? Escribir $3+2$

5

¿Qué se imprime por consola? Escribir $\text{trunc}(10/3)$

3

Un condicional es:

Una sentencia que permite decidir si se ejecuta o no un bloque de código

En una expresión condicional se pueden utilizar:

Operadores lógicos y de comparación simultáneamente

Seleccionar las estructuras que se aplican en problemas donde hay varias posibilidades para nuestra condición:

Estructura selectiva doble "si entonces /sino"

Estructura selectiva múltiple "si múltiple"

Estructura selectiva en cascada (anidadas)

La función MOD de PseInt nos permite:

Conocer el resto de una división

La función Longitud(cadena) de PseInt:

Devuelve la cantidad de caracteres que componen a la variable cadena

Un bucle es:

Una sentencia que permite ejecutar un bloque de código varias veces hasta que se cumpla (o deje de cumplirse) la condición asignada al bucle

De acuerdo a la sintaxis del bucle mientras, señalar cuál es la afirmación FALSA:

La condición debe ser una expresión lógica

La condición se evalúa cada vez que se ejecuta una nueva iteración del bucle

Si la condición es falsa, no se ejecuta el bloque de sentencias

De acuerdo a la sintaxis del bucle "hacer-mientras", señalar cuál es la afirmación FALSA.

Si condición = verdadero, entonces el bucle se sigue ejecutando

La estructura repetitiva "Para" se caracteriza por:

Conocer de antemano el número de repeticiones

Un subprograma es:

Es un mini algoritmo que recibe datos para realizar una tarea y devuelve los resultados de esa tarea.

Un parámetro es:

El valor que recibe el subprograma enviado del programa principal

Un argumento es:

El valor enviado por el programa principal al subprograma

Una variable puede pasarse como argumento a un subprograma:

Por valor y por referencia

Una función de un programa siempre debe:

Tener un nombre identificador

Para llamar una función en el algoritmo principal se usa

El nombre de la función

Cuando se escribe una función PSeInt

Es necesario definir el tipo de dato de la variable de retorno

La variable de retorno es:

Es el valor final que entrega la función

La variable de retorno puede ser una variable de tipo

Cadena/Caracter
Entero/Real
Logica

Un procedimiento es:

Una subprograma que no retorna ningun valor

Para ponerle un tamaño a un arreglo tenemos que usar la palabra

Dimension

Dada la siguiente sentencia correcta: `uno[3] = verdadero`, se puede afirmar
uno es una variable de tipo de vector de lógico

Dada la siguiente sentencia correcta: `uno[2] = "auto"`, se puede afirmar
uno es una variable de tipo de vector de caracteres

Señale cuál de las siguientes afirmaciones son verdadera:

Los vectores sólo almacenan elementos del mismo tipo

Para asignar elementos a una matriz debemos:

Indicar el índice de fila y columna.

Indique cuál de las siguientes sentencias es verdadera:

Un arreglo es una estructura de datos homogénea

Una matriz es cuadrada cuando tiene:

La misma cantidad de filas que columnas

Para recorrer dos matrices de orden 3x3:

Se requieren dos bucles

Para recorrer una matriz de orden NxMxP:

Se requieren tres bucles