## Check de conocimiento - Guía 1 Introducción a la programación con **PSeInt**

Total de puntos 110/110



Al finalizar la guía, es el momento de validar lo que has aprendido hasta ahora. Por eso, es importante responder el Check de conocimiento. ¡Aprovecha este espacio para chequear qué tal vienes hasta aquí!

Antes de resolver este cuestionario te recomendamos haber visto con atención el/los videos, la quía de este tema y haber resuelto los ejercicios. Si ya lo hiciste, jadelante!

Tendrás un único intento ¡Buena suerte!

Correo electrónico \*

bren\_c11@hotmail.com

110 de 110 puntos

Estoy cursando... \*

Quality Control + Automation -

Nombre *  Brenda Maria Beatriz	
Apellido * Calzada	
Documento de identidad *  1003706	
Correo electrónico con el que estás registrado en Egg * bren_c11@hotmail.com	
✓ ¿Qué es un lenguaje de programación? *	1/1
Es un lenguaje humano, como el español o el inglés.	
Es la jerga que usan los programadores para comunicarse entre sí	
Es un lenguaje formal que, mediante una serie de instrucciones, le permi programador escribir un conjunto de órdenes, acciones consecutivas, da algoritmos para, de esa forma, resolver problemas.	•

✓ ¿Qué es un algoritmo? *	10/10
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	<b>✓</b>
Ninguna de las anteriores	
Es una relación de variables que pueden ser cuantificadas para calcular el valo otras de muy difícil o imposible cálculo y que suministra una solución para un problema	r de
Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miembros, e que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacion mediante operaciones	
Comentarios  Respuesta correcta!!	

✓ Marque todas las características de los algoritmos *	1/1
Finito	<b>✓</b>
Desordenado	
Definido	<b>✓</b>
Correcto	<b>~</b>
Preciso	<b>~</b>
Escrito en un buen lenguaje	
Secreto	

√ ¿Cuáles son los 3 elementos de un algoritmo? *	1/1
Algoritmo x => Código => FinAlgoritmo	
Entrada => Procesos => Salida	<b>✓</b>
variables, constantes y asignaciones	
Ninguna de las anteriores	
✓ Una variable es *	10/10
Ninguna de las anteriores	
Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el profinalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas	•
Una palabra reservada del lenguaje de programación	
Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas	-
Comentarios	
Respuesta correcta!!	

<b>~</b>	Una constante es *	10/10
0	Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas	
$\bigcirc$	Una palabra reservada del lenguaje de programación	
$\bigcirc$	Ninguna de las anteriores	
•	Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas	<b>✓</b>
	omentarios espuesta correcta!!	
<b>✓</b>	Marque cuál de las siguientes variables están escritas en camel case *	1/1
<b>()</b>	nombrePersona	<b>~</b>
0	NombrePersona	
0	nombre_persona	
0	NOMBREpersona	

Cuantas variables se pueden definir en un algoritmo: *	10/10
Máximo 5 variables	
La cantidad que sea necesaria para la realización del algoritmo	<b>✓</b>
Máximo tres variables	
Una única variable	
Comentarios	
Respuesta correcta!!	
Entero, carácter, lógico y real son: *	10/10
Tipos de datos	<b>✓</b>
Instrucciones de acceso a datos	
Sentencias de control	
Funciones de acceso a datos	
Comentarios	
Respuesta correcta!!	

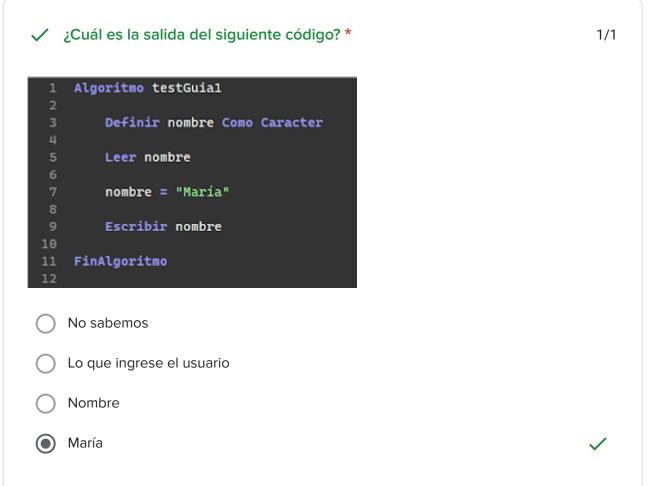
✓ La ejecución de la siguiente sentencia de asignación: A = 6.5 *	10/10
<ul> <li>A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena</li> <li>A debe ser una variable de tipo real</li> <li>A debe ser una variable de tipo entero</li> <li>A debe ser una variable de tipo cadena</li> </ul>	<b>✓</b>
Comentarios Respuesta correcta!!	
✓ Un operador es *	10/10
<ul> <li>Un símbolo especial que indica al compilador que se debe realizar una operación matemática o lógica</li> <li>Ninguna de las anteriores</li> <li>Un lugar de almacenamiento de datos</li> <li>Una variable</li> </ul>	<b>✓</b>

✓ La instrucción Leer de PSeInt nos permite: *	10/10
<ul> <li>Leer la información escrita</li> <li>Mostrar información o valores mediante la interfaz</li> <li>Ingresar información por teclado mediante la interfaz</li> <li>Ninguna de las anteriores es correcta</li> </ul>	<b>✓</b>
Comentarios  Respuesta correcta!!	
✓ La instrucción escribir "Ingrese 25 números enteros" permite: *	10/10
<ul> <li>Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas</li> <li>Verificar si el algoritmo está bien hecho</li> <li>Guardar en la variable pantalla los datos ingresados por teclado</li> <li>Ninguna de las anteriores</li> </ul>	<b>✓</b>

✓ La prueba de escritorio se usa para: *	10/10
Eliminar virus informáticos	
O Programar órdenes	
Verificar si el algoritmo es correcto	<b>✓</b>
Todas las anteriores	
Comentarios  Respuesta correcta!!	
En Pselnt el algoritmo debe terminar con: *	1/1
siamoFuoriDall'algoritmo	
Fin	
Terminado	
FinAlgoritmo	<b>✓</b>

✓ ¿Cuál es la salida del siguiente código? *	1/1
1 Algoritmo testGuia1	
<pre>2 3 Definir num Como Entero</pre>	
4 5 <b>num = 4</b>	
6 7 <b>FinAlgoritmo</b> 8	
<u> </u>	
Num es igual a 4	
Ninguna, no hay instrucciones de salida	<b>~</b>
num es un entero	
✓ ¿Cuál es el resultado de 10 MOD 3? *	1/1
O 0	
3.33	
1	<b>~</b>

✓ ¿Qué se imprimirá por consola? * Escribir 3+2	1/1
3+2	
5	<b>✓</b>
onumero entero	
Ninguna de las anteriores	



✓ ¿Qué se imprime por consola? *  Escribir trunc(10/3)	1/1
<ul><li>4</li><li>2</li><li>3.33</li><li>3</li></ul>	<b>✓</b>
Te invitamos a responder algunas preguntas sobre el material de estudio	0 de 0 puntos
¿Te resultó clara la guía teórica de trabajo? *	
<ul><li>Sí</li><li>No</li></ul>	
¿Te resultaron útiles los videos? *	
Sí No	
Si respondiste que No a alguna de las anteriores, cuéntanos el motivo	):

¿Los ejercicios propuestos te ayudaron a aplicar la teoría de la guía y/o videos? *
<ul><li>Sí</li><li>No</li></ul>
¿Qué tan desafiantes te resultaron los ejercicios? *
Poco desafiantes
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Muy desafiantes

En Egg agradecemos cada oportunidad de mejora. ¿Quisieras dejar algún comentario constructivo al respecto?

En caso de ser necesario, el equipo de contenidos te contactará vía email para solicitar profundizar tu idea.

Me gusta que sea cooperativo, pero siento que con temas mas avanzados y dificiles seria necesaria la explicación de un profesor

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios