

1. ¿A qué se refiere la “universalidad” cuando describimos las características de un determinado lenguaje de programación?
2. ¿A qué se refiere el “nivel de abstracción” cuando hablamos de los lenguajes de alto nivel?
3. ¿Qué tipo/s de mantenimiento reinicia/n el ciclo de vida de un programa? ¿En qué consiste/n? ¿Por qué lo reinicia/n?
4. Una vez escrito un programa describe en detalle todos los pasos necesarios para que finalmente pueda ser ejecutado.
5. ¿Cuándo podemos decir que un algoritmo es correcto?
6. ¿Qué tres valores son necesarios para definir zonas de datos en un programa? ¿Cuáles son obligatorios? Razona las respuestas. Utiliza ejemplos para ello.
7. ¿Cuáles son los tipos de datos elementales? ¿Qué valores incluyen? ¿Cómo es su implementación en lenguaje C?
8. Dada la instrucción `printf("Suma: %d", a+7);` indica en qué situación podría contener:
 - a. Un error sintáctico.
 - b. Un error semántico.
9. Dada la variable “`year`” que almacena un año determinado, escribir una expresión en lenguaje C que sea verdadera si dicho año es bisiesto. Tener en cuenta para ello la siguiente definición: “*Un año es bisiesto si es múltiplo de 4, pero si es un año secular (termina en 00) entonces también debe ser múltiplo de 400*”.
10. Realiza la representación en pseudocódigo de un proceso del que deberás escribir previamente el enunciado. Debe tratarse de un proceso del que se pueda hacer un programa informático (es decir, no sirven procesos del tipo de los "ejemplos de la vida cotidiana"). La implementación debe tener los tres tipos de estructuras algorítmicas que hemos visto en clase, de una manera combinada. Se valorará la complejidad del problema y la corrección de la solución propuesta.