

Mis cursos > Grado > Ingeniería en Sistemas de Información > Ingeniería en Sistemas de Información 2024 > Algoritmos y Estructura de Datos-IS-2024-0 > ACTIVIDADES OBLIGATORIAS - Comisiones A y F > Cuestionario 1

<b>Comenzado el</b> martes, 28 de mayo de 2024, 21:15	
<b>Estado</b> Finalizado	
<b>Finalizado en</b> martes, 28 de mayo de 2024, 21:27	
<b>Tiempo empleado</b> 11 minutos 54 segundos	
<b>Calificación</b> 15,00 de 20,00 (75%)	

Pregunta 1

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Los lenguajes ensambladores utilizan códigos nemotécnicos para independizarse de la arquitectura de la computadora.

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 2

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Una vez obtenido el archivo ejecutable de nuestro programa, podemos ejecutarlo todas las veces que sea necesario: sólo debemos recompilarlo y ejecutarlo.

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 3

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Las directivas del preprocesador (que son aquellas instrucciones que comienzan con #) no llevan ; (punto y coma) al final.

Seleccione una:  

☒

Verdadero

☐

Falso

Pregunta 4

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

La unidad de información más pequeña, utilizada en una computadora, es el byte.

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 5

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Para implementar nuestro algoritmo lo escribimos en pseudocódigo y lo compilamos.

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 6

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Las computadoras entienden los programas escritos en lenguajes de alto nivel.

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 7

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Al escribir un programa con un lenguaje de programación se obtiene el programa fuente, que se almacena como archivo en el disco rígido de la computadora.

Seleccione una:  

☒

Verdadero

☐

Falso

Pregunta 8

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Las palabras reservadas de C++ (como using, namespace, return, int, etc.) pueden usarse, por ejemplo, para definir nombres de variables o constantes.

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 9

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Un identificador (para nombrar a una variable) puede consistir de una secuencia de letras todo lo extensa que sea necesaria.

Seleccione una:  

☒

Verdadero

☐

Falso

Pregunta 10

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Codificar nuestros programas siguiendo pautas de buen estilo de programación genera programas más fáciles de mantener y extender.

Seleccione una:  

☒

Verdadero

☐

Falso

Pregunta 11

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Los compiladores son una categoría de software que puede ser utilizada para generar nuevo software.

Seleccione una:  

☒

Verdadero

☐

Falso

Pregunta 12

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Los datos almacenados en memoria (ya sea principal ó externa) son permanentes y no se pierden al apagar y encender nuevamente la computadora.

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 13

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Los identificadores, como por ejemplo los nombres de variables, pueden comenzar con un número (dígito).

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 14

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Cada paradigma de programación puede agrupar varios Lenguajes de Programación, pero un L.P. sólo pertenece a un Paradigma.

Seleccione una:  

☒

Verdadero

☐

Falso

Pregunta 15

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Las estructuras de control condicionales siempre pueden reemplazarse con una estructura de control iterativa equivalente.

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 16

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Para C++ es lo mismo que las sentencias estén escritas usando mayúsculas o minúsculas.

Seleccione una:  

☐

Verdadero

☒

Falso

Pregunta 17

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

El compilador es:  

☐ a. Un lenguaje de programación

☐ b. Un programa editor de texto

☐ c. La persona que codifica un programa de computadora

☒ d. Un programa que transforma el programa fuente en un programa escrito en lenguaje de máquina

Pregunta 18

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

C++ es un lenguaje:  

☐ a. Compilado

☒ b. Interpretado

Pregunta 19

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

La unidad central de procesamiento (CPU) tiene capacidad para ejecutar instrucciones simultáneamente (en paralelo) y a gran velocidad.

Seleccione una:  

☒

Verdadero

☐

Falso

Pregunta 20

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

El compilador lee y analiza todo el programa, si encuentra errores los informa y se detiene, y sino traduce el programa a código de máquina

Seleccione una:  

☒

Verdadero

☐

Falso

Finalizar revisión

ACTIVIDAD PREVIA Informar Usuarios CORRECTOS - OmegaUp/Beecrowd - Comisión F

Ir a...

Descargar la app para dispositivos móviles