

CUESTIONARIO

201930539 #22

01

¿Cuál es la estructura básica que sigue la programación imperativa?

Sigue una secuencia de instrucciones que alteran el estado del programa mediante el uso de variables y control de flujo (como bucles y condicionales)

02

¿Qué elementos son esenciales en la programación por procedimientos?

Funciones o procedimientos, variables y estructuras de control como bucles y condicionales.

03

¿Qué es un objeto en la programación orientada a objetos?

Un objeto es una instancia de una clase que encapsula datos (atributos) y comportamientos (métodos)

04

¿Cuáles son los pilares fundamentales de la programación orientada a objetos?

Los pilares son la encapsulación, herencia, polimorfismo y abstracción.

05

¿Qué papel juegan los eventos en este paradigma?

Los eventos son acciones o sucesos (como un clic del usuario) que desencadenan la ejecución de un código predefinido (manejadores de eventos).

06

¿Qué es un "manejador de eventos"?

Es una función o método que responde a un evento específico y ejecuta un conjunto de acciones cuando dicho evento ocurre.

07

¿En qué se diferencia la programación declarativa de la imperativa?

La programación declarativa especifica qué resultado se desea sin detallar cómo lograrlo, mientras que la imperativa se enfoca en cómo lograr el resultado, mediante secuencias de instrucciones.

08

Menciona un ejemplo de un lenguaje declarativo y su uso principal.

Un ejemplo es SQL, que se utiliza para consultar y manipular bases de datos sin especificar cómo deben procesarse las consultas.

09

¿Qué significa que una función sea "pura"?

Una función pura es aquella cuyo resultado depende únicamente de sus argumentos de entrada y no tiene efectos secundarios fuera de la función

10

¿Por qué la inmutabilidad es importante en la programación funcional?

La inmutabilidad asegura que los datos no cambian su valor una vez que se han creado, lo que reduce errores relacionados con efectos secundarios y facilita la concurrencia y paralelización.

11

¿En qué tipo de problemas es más útil la programación con restricciones?

Es útil en problemas de optimización y de satisfacción de restricciones, como planificación, asignación de recursos o rompecabezas lógicos.

12

Menciona un lenguaje de programación que soporte múltiples paradigmas.

Python y JavaScript son ejemplos de lenguajes que soportan múltiples paradigmas.

13

¿Qué es un flujo de datos en la programación reactiva?

Es una secuencia de eventos o datos que se propagan de manera continua, permitiendo a los sistemas reaccionar ante cambios en tiempo real.

14

¿Qué es un método en una clase?

Un método es una función definida dentro de una clase que describe los comportamientos o acciones que puede realizar un objeto de esa clase.

15

¿Qué es un constructor?

Un constructor es un método especial que se llama automáticamente al crear una instancia de una clase, utilizado para inicializar los atributos del objeto.

16

Un paradigma es un conjunto de teorías que sirven de modelo para resolver problemas.

Verdadero

17

El concepto de paradigma se utiliza exclusivamente en el ámbito de la gramática.

falso

18

En la educación, un paradigma innovador puede mejorar el aprendizaje del estudiante.

Verdadero

19

Los paradigmas de programación ofrecen una manera particular de resolver problemas.

Verdadero

20

El paradigma de la complejidad busca mezclar varias disciplinas y formas de ciencia.

Falso

21

Los paradigmas nunca cambian y permanecen iguales a lo largo del tiempo

Falso

22

Los paradigmas actúan como filtros que afectan cómo percibimos y procesamos la información.

Verdadero

23

cuales son los 2 tipos de sistemas

Sistema abierto y sistema cerrado

24

¿Cómo se define una organización?

Una organización es una estructura donde los componentes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.

25

¿Qué es el entorno general?

El entorno general incluye factores fuera de la organización que pueden afectarla, como la economía y la política.