## 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 \*

jimematthies@gmail.com

110 de 110 puntos

Estoy cursando... \*

Backend con Java



INOM	bre *	
Maria	a Jimena	
Apell	lido *	
Matth	nies Veliz	
Doc	cumento de identidad *	
1662	47985	
16624	47985	
Corre	47985 eo electrónico con el que estás registrado en Egg * natthies@gmail.com	
Corre	eo electrónico con el que estás registrado en Egg *	1/
Corre	eo electrónico con el que estás registrado en Egg * natthies@gmail.com	
Corre	eo electrónico con el que estás registrado en Egg * natthies@gmail.com  ¿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	

<b>✓</b>	¿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>
0	Ninguna de las anteriores	
0	Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miembros, en que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacion mediante operaciones	
0	Es una relación de variables que pueden ser cuantificadas para calcular el valor otras de muy difícil o imposible cálculo y que suministra una solución para un problema	r de
	espuesta correcta!!	
<b>~</b>	Marque todas las características de los algoritmos *	1/1
	Escrito en un buen lenguaje	
	Preciso	<b>~</b>
	Desordenado	
<b>/</b>	Definido	<b>✓</b>
	Secreto	
<b>/</b>	Correcto	<b>✓</b>
<b>~</b>	Finito	<b>✓</b>

E

✓ ¿Cui	áles son los 3 elementos de un algoritmo? *	1/1
O Ning	guna de las anteriores	
O vari	ables, constantes y asignaciones	
O Algo	oritmo x => Código => FinAlgoritmo	
Entr	rada => Procesos => Salida	<b>✓</b>
✓ Una	variable es *	10/10
( )	lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y Imente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas	
O Una	a palabra reservada del lenguaje de programación	
O Ning	guna de las anteriores	
( ( )	lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y Imente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas	<b>✓</b>
Comen		
Respue	esta correcta!!	

<b>✓</b>	Una constante es *	10/10
$\circ$	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>
0	Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas	
	omentarios espuesta correcta!!	
<b>✓</b>	Marque cuál de las siguientes variables están escritas en camel case *	1/1
•	nombrePersona	<b>~</b>
0	NombrePersona	
0	nombre_persona	
0	NOMBREpersona	

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

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

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

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

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

<b>✓</b>	¿Qué se imprimirá por consola? * Escribir 3+2	1/1
0	3+2	
	5	<b>✓</b>
0	numero entero	
0	Ninguna de las anteriores	

```
✓ ¿Cuál es la salida del siguiente código? *
                                                                             1/1
      Algoritmo testGuial
          Definir nombre Como Caracter
          Leer nombre
          nombre = "María"
          Escribir nombre
     FinAlgoritmo
 11
 12
    María
     Nombre
     Lo que ingrese el usuario
     No sabemos
```

✓ ¿Qué se imprime por consola? * Escribir trunc(10/3)	1/1
<ul> <li>4</li> <li>3</li> <li>2</li> <li>3.33</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? *	
Sí	
O No	
¿Te resultaron útiles los videos? *	
Sí	
O No	
Si respondiste que No a alguna de las anteriores, cuéntanos el motiv	<b>'0:</b>

¿Los ejercicios propuestos te ayudaron a aplicar la teoría de la guía y/o videos? *
Sí
O No
¿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.

Entrenido los ejercicios, pero subiria un poco la dificultad.

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios