# Software. Introducción al software II.

1. ¿Qué es el software?

a) El conjunto de programas y datos de un sistema informático.

b) El hardware de un sistema informático.

c) Los dispositivos físicos de entrada y salida de un sistema informático.

d) Ninguna de las anteriores.

1. ¿Cuál es la diferencia entre programas y archivos de datos?

a) Ninguna de las anteriores.

b) Los programas son archivos de texto, mientras que los archivos de datos son archivos multimedia.

c) Los programas son dispositivos físicos, mientras que los archivos de datos son intangibles.

d) Los programas son secuencias de instrucciones, mientras que los archivos de datos contienen información para que los programas realicen sus funciones.

1. ¿Quiénes suelen escribir los programas?

a) Los fabricantes de los ordenadores.

b) Los usuarios finales de los programas.

c) Ninguna de las anteriores.

d) Programadores profesionales.

1. ¿Qué es el código fuente?

a) El conjunto de instrucciones escritas por los programadores profesionales.

b) Los archivos de datos que contienen la información necesaria para que los programas realicen sus funciones.

c) Los programas ejecutables por los ordenadores.

d) Ninguna de las anteriores.

1. ¿Qué es un archivo ejecutable?

a) Un archivo de datos que contiene información necesaria para que los programas realicen sus funciones.

b) Un archivo de texto que contiene las instrucciones para el programa.

c) El código fuente convertido en un formato comprensible por los ordenadores.

d) Ninguna de las anteriores.

1. ¿Qué ejemplos de programas se mencionan en el texto?

a) Ninguna de las anteriores.

b) Editores de texto, apps de mensajería electrónica, videojuegos y navegadores de internet.

c) Archivos de datos como documentos PDF, imágenes JPG, presentaciones de Powerpoint PPTX, texto de un mensaje, página web HTML y canciones MP3.

d) Programas que permiten manejar archivos de datos.

1. ¿Qué son los archivos de datos?

a) Archivos que contienen la información necesaria para que los programas realicen sus funciones.

b) Dispositivos físicos que se conectan al ordenador.

c) Archivos ejecutables que realizan una tarea específica en el ordenador.

d) Ninguna de las anteriores.

1. ¿Qué necesitan los archivos de datos para ser representados en pantalla o modificados?

a) Un programa que los convierta en código fuente.

b) Ninguna de las anteriores.

c) Un dispositivo de entrada como un teclado o ratón.

d) Un programa o aplicación que los maneje.

1. ¿Qué es un documento PDF?

a) Un archivo de datos que contiene información necesaria para que los programas realicen sus funciones.

b) Un archivo ejecutable que realiza una tarea específica en el ordenador.

c) Ninguna de las anteriores.

d) Un formato de archivo utilizado para representar documentos de forma independiente del software, el hardware y el sistema operativo utilizado para crearlos.

1. ¿Qué es un archivo JPG?

a) Un archivo ejecutable que realiza una tarea específica en el ordenador.

b) Ninguna de las anteriores.

c) Un archivo de datos que contiene información necesaria para que los programas realicen sus funciones.

d) Un formato de archivo utilizado para comprimir imágenes.

1. ¿Qué son los sistemas operativos?

a) Los programas que sirven para crear el resto de los programas.

b) Los archivos de datos que contienen la información necesaria para que los programas realicen sus funciones.

c) Los programas que se encargan de editar texto y otros tipos de documentos.

d) Los programas que inician los ordenadores y que gestionan todos sus recursos.

1. ¿Cuáles son algunos ejemplos de sistemas operativos?

a) PHP, Python, C, Java y JavaScript.

b) Microsoft Office, Adobe Creative Suite, VLC Media Player, QuickTime y WinRAR.

c) Eclipse, Visual Studio Code, Notepad++ y Vim.

d) Microsoft Windows, Apple macOS, GNU/Linux, Apple iOS y Google Android.

1. ¿Qué es el software de programación?

a) El software que inicia los ordenadores y que gestiona todos sus recursos.

b) El conjunto de programas y datos de un sistema informático.

c) El software que se utiliza para crear el resto de los programas.

d) Los archivos de datos que contienen la información necesaria para que los programas realicen sus funciones.

1. ¿Qué es el código fuente?

a) Las aplicaciones o sistemas operativos que instalamos en nuestros ordenadores.

b) El archivo ejecutable, comprensible por los ordenadores.

c) La secuencia de instrucciones escritas para realizar una tarea específica en un ordenador.

d) La información necesaria para que los programas realicen sus funciones.

1. ¿Qué lenguaje de programación se utiliza para crear los sistemas operativos, navegadores y ofimática?

a) El lenguaje C.

b) El lenguaje Java.

c) El lenguaje PHP.

d) El lenguaje Python.

1. ¿Qué lenguaje de programación se utiliza para crear las aplicaciones en Android?

a) El lenguaje Python.

b) El lenguaje C.

c) El lenguaje PHP.

d) El lenguaje Java.

1. ¿Qué son los lenguajes de programación interpretados?

a) Lenguajes que no se compilan sino que se interpretan a medida que se necesita.

b) Lenguajes utilizados para crear los programas que vemos en internet, como YouTube, Instagram, Gmail, etc.

c) Lenguajes que se compilan para generar un programa o aplicación que instalamos en nuestros ordenadores.

d) Editores de código que ayudan al programador a la hora de escribir programas.

1. ¿Cuáles son algunos ejemplos de lenguajes de programación interpretados?

a) C, Java y Python.

b) PHP, Python y JavaScript.

c) JavaScript, Java y PHP.

d) C, Python y JavaScript.

1. ¿Cuáles son algunos ejemplos de editores de código?

a) El lenguaje C, Java, PHP y Python.

b) Microsoft Office, Adobe Creative Suite, VLC Media Player, QuickTime y WinRAR.

c) Microsoft Windows, Apple macOS, GNU/Linux, Apple iOS y Google Android.

d) Eclipse, Visual Studio Code, Notepad++ y Vim.

1. ¿Qué función cumplen los sistemas operativos?

a) Crear los demás programas.

b) Representar los archivos de datos en pantalla o modificarlos.

c) Iniciar los ordenadores y gestionar todos sus recursos.

d) Contener la información necesaria para que los programas realicen sus funciones.

1. ¿Qué tipo de programas son los sistemas operativos?

a) Programas que sirven para crear el resto de los programas.

b) Programas que interpretan código fuente.

c) Programas que inician los ordenadores y que gestionan todos sus recursos.

d) Programas que ayudan a los usuarios a llevar a cabo tareas específicas.

1. ¿Qué lenguaje de programación se utiliza para crear los sistemas operativos?

a) Lenguaje Java.

b) Lenguaje C.

c) Lenguaje Python.

d) Lenguaje PHP.

1. ¿Qué son los editores de código?

a) Son programas que ayudan al programador a la hora de escribir programas.

b) Son programas que crean aplicaciones en Android.

c) Son programas que se ejecutan en el navegador.

d) Son programas que interpretan código fuente.

1. ¿Cuál es una suite ofimática de código libre?

a) Microsoft Office.

b) Adobe Creative Suite.

c) LibreOffice.

d) Google Workspace.

1. ¿Qué son las aplicaciones de Diseño Asistido por Computadora (CAD)?

a) Son navegadores de internet.

b) Son programas para la gestión de las nóminas y facturas.

c) Ayudan a la creación de planos de edificios y planos mecánicos.

d) Son programas utilizados para la manipulación de imágenes.

1. ¿Qué programa se utiliza para la creación de figuras en 3 dimensiones?

a) Blender.

b) Adobe Ilustrator.

c) GIMP.

d) Autocad.

1. ¿Qué programa se utiliza para la manipulación de imágenes?

a) Photoshop.

b) Audacity.

c) VLC.

d) Adobe Premiere.

1. ¿Qué son los gestores de bases de datos?

a) Son programas que gestionan información para almacenarla, buscarla y relacionarla.

b) Son programas que interpretan código fuente.

c) Son programas que crean aplicaciones en Android.

d) Son programas que ayudan a los usuarios a llevar a cabo tareas específicas.

1. ¿Qué son los navegadores de internet?

a) Son programas que permiten acceder a páginas web.

b) Son programas para la gestión de las nóminas y facturas.

c) Son programas que gestionan información para almacenarla, buscarla y relacionarla.

d) Son programas que ayudan al programador a la hora de escribir programas.

1. ¿Qué programa se utiliza para la gestión de clientes?

a) Adobe Creative Suite.

b) Programas empresariales.

c) Aplicaciones ofimáticas.

d) Plotagon.

1. ¿Qué programa se utiliza para la manipulación de sonidos?

a) Photoshop.

b) Audacity.

c) Adobe Premiere.

d) GIMP.

1. ¿Qué aplicación es utilizada en las aulas virtuales?

a) Blender.

b) Moodle.

c) KiCAD.

d) Autocad.

1. ¿Qué tipo de programas son los videojuegos?

a) Editores de código.

b) Software de programación.

c) Sistemas operativos.

d) Software de aplicación.

1. ¿Qué lenguaje de programación se utiliza para la creación de aplicaciones en el sistema operativo Android?

a) Lenguaje Java.

b) Lenguaje C.

c) Lenguaje Python.

d) Lenguaje PHP.

1. ¿Qué programas se utilizan para la manipulación de vídeo?

a) Whatsapp, Telegram, Instagram, Facebook, Twitter

b) Photoshop, GIMP, Adobe Ilustrator, Inkscape

c) Adobe Premiere, Corel Video Studio, Windows Movie Maker.

d) Audacity, Adobe Audition