# Software. Introducción al software II.

1. ¿Qué es el software?

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

b) Ninguna de las anteriores.

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

d) El hardware de un sistema informático.

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

a) Ninguna de las anteriores.

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

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

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

1. ¿Quiénes suelen escribir los programas?

a) Los usuarios finales de los programas.

b) Programadores profesionales.

c) Los fabricantes de los ordenadores.

d) Ninguna de las anteriores.

1. ¿Qué es el código fuente?

a) Ninguna de las anteriores.

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

c) Los programas ejecutables por los ordenadores.

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

1. ¿Qué es un archivo ejecutable?

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

b) Ninguna de las anteriores.

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

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

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

a) Ninguna de las anteriores.

b) Programas que permiten manejar archivos de datos.

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

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

1. ¿Qué son los archivos de datos?

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

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

c) Ninguna de las anteriores.

d) Dispositivos físicos que se conectan al ordenador.

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

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

b) Un programa o aplicación que los maneje.

c) Un programa que los convierta en código fuente.

d) Ninguna de las anteriores.

1. ¿Qué es un documento PDF?

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

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

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

d) Ninguna de las anteriores.

1. ¿Qué es un archivo JPG?

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

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

c) Un formato de archivo utilizado para comprimir imágenes.

d) Ninguna de las anteriores.

1. ¿Qué son los sistemas operativos?

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

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

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

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

1. ¿Cuáles son algunos ejemplos de sistemas operativos?

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

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

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

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

1. ¿Qué es el software de programación?

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

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

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

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

1. ¿Qué es el código fuente?

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

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

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

d) El archivo ejecutable, comprensible por los ordenadores.

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 Python.

d) El lenguaje PHP.

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

a) El lenguaje Java.

b) El lenguaje C.

c) El lenguaje PHP.

d) El lenguaje Python.

1. ¿Qué son los lenguajes de programación interpretados?

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

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

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

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) JavaScript, Java y PHP.

b) PHP, Python y JavaScript.

c) C, Python y JavaScript.

d) C, Java y Python.

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

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

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

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

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

1. ¿Qué función cumplen los sistemas operativos?

a) Iniciar los ordenadores y gestionar todos sus recursos.

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

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

d) Crear los demás programas.

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

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

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

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

d) Programas que interpretan código fuente.

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

a) Lenguaje Python.

b) Lenguaje C.

c) Lenguaje Java.

d) Lenguaje PHP.

1. ¿Qué son los editores de código?

a) Son programas que interpretan código fuente.

b) Son programas que crean aplicaciones en Android.

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

d) Son programas que se ejecutan en el navegador.

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

a) Google Workspace.

b) LibreOffice.

c) Microsoft Office.

d) Adobe Creative Suite.

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

a) Son programas utilizados para la manipulación de imágenes.

b) Son navegadores de internet.

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

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

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

a) Blender.

b) GIMP.

c) Autocad.

d) Adobe Ilustrator.

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

a) VLC.

b) Audacity.

c) Adobe Premiere.

d) Photoshop.

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

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

b) Son programas que crean aplicaciones en Android.

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

d) Son programas que interpretan código fuente.

1. ¿Qué son los navegadores de internet?

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

b) Son programas que permiten acceder a páginas web.

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) Aplicaciones ofimáticas.

b) Plotagon.

c) Adobe Creative Suite.

d) Programas empresariales.

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

a) Audacity.

b) GIMP.

c) Adobe Premiere.

d) Photoshop.

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

a) Autocad.

b) Moodle.

c) Blender.

d) KiCAD.

1. ¿Qué tipo de programas son los videojuegos?

a) Software de programación.

b) Editores de código.

c) Software de aplicación.

d) Sistemas operativos.

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

a) Lenguaje C.

b) Lenguaje PHP.

c) Lenguaje Java.

d) Lenguaje Python.

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

a) Photoshop, GIMP, Adobe Ilustrator, Inkscape

b) Whatsapp, Telegram, Instagram, Facebook, Twitter

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

d) Audacity, Adobe Audition