**Cuestionario de seguimiento Semana 3**

|  |  |
| --- | --- |
| **Comenzado el** | miércoles, 3 de abril de 2024, 22:06 |
| **Estado** | Finalizado |
| **Finalizado en** | miércoles, 3 de abril de 2024, 22:24 |
| **Tiempo empleado** | 17 minutos 58 segundos |
| **Calificación** | **9,5** de 10,0 (**95**%) |

Principio del formulario

**Pregunta 1**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Un compilador traduce un programa completo escrito en un lenguaje de alto nivel antes de que la computadora lo ejecute.

Pregunta 1Seleccione una:

Verdadero

Falso

**Retroalimentación**

La respuesta correcta es 'Verdadero'

**Pregunta 2**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Los Vacío 1 Pregunta 2 IntérpretesCódigos fuentesCompiladoresnavegadores  leen las instrucciones línea por línea y obtienen el código máquina correspondiente.

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Los [Intérpretes] leen las instrucciones línea por línea y obtienen el código máquina correspondiente.

**Pregunta 3**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

El lenguaje Vacío 1 Pregunta 3 javade alto nivelensambladormaquina  es esencialmente una versión simbólica de un lenguaje máquina. Cada operación se indica por un código simbólico.

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

El lenguaje [ensamblador] es esencialmente una versión simbólica de un lenguaje máquina. Cada operación se indica por un código simbólico.

**Pregunta 4**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

De los siguientes items seleccione los que corresponden con las características de los lenguajes de alto nivel:

Pregunta 4Seleccione una o más de una:

Permite a los programadores escribir instrucciones de una notación orientada al problema más que a la computadora.

Dependientes de la máquina.

Las instrucciones tienen correspondencia univoca (1 a 1) con las instrucciones en lenguaje maquina.

Son independientes de la maquina en la que operan.

Permite programar sin necesidad de conocer el funcionamiento interno de la máquina.

Están vinculado a la arquitectura hardware.

Cada instrucción corresponde a varias instrucciones en lenguaje máquina.

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son: Permite a los programadores escribir instrucciones de una notación orientada al problema más que a la computadora., Permite programar sin necesidad de conocer el funcionamiento interno de la máquina., Son independientes de la maquina en la que operan., Cada instrucción corresponde a varias instrucciones en lenguaje máquina.

**Pregunta 5**

Correcta

Se puntúa 1,0 sobre 1,0

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Un lenguaje de programación es un conjunto de instrucciones  junto con una serie de reglas  que indiquen como pueden combinarse  esas instrucciones para representar ideas más complejas .

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Un lenguaje de programación es un [conjunto de instrucciones] junto con una [serie de reglas] que indiquen como pueden [combinarse] esas instrucciones para representar [ideas más complejas].

**Pregunta 6**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Un compilador convierte un programa escrito en un lenguaje de alto nivel a

Pregunta 6Seleccione una:

 lenguaje máquina.

 un programa depurado.

 un algoritmo.

 lenguaje natural.

C#.

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:  lenguaje máquina.

**Pregunta 7**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Identifique los lenguaje de bajo nivel:

Pregunta 7Seleccione una o más de una:

Lenguaje pascal

Lenguaje máquina

Lenguaje ensamblador

Lenguaje java

Lenguaje fortran

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son: Lenguaje máquina, Lenguaje ensamblador

**Pregunta 8**

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,5 sobre 1,0

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Seleccione el paradigma correcto:

|  |  |
| --- | --- |
| Un sistema software se ve conceptualmente como un conjunto de unidades, denominadas objetos, cada uno de las cuales es capaz de llevar a cabo las acciones que le afectan directamente. | Respuesta 1 Pregunta 8Elegir...ImperativoFuncionalOrientado a objetosDeclarativo |
| Los programas se construyen conectando entidades predefinidas más pequeñas (funciones predefinidas), tal que las salidas de cada unidad se utilicen como entradas de otras unidades, de tal forma que al final se obtenga la relación entrada-salida global deseada. | Respuesta 2 Pregunta 8Elegir...ImperativoFuncionalOrientado a objetosDeclarativo |
| Pide al programador que describa el problema que hay que resolver, en lugar del algoritmo que hay que aplicar. | Respuesta 3 Pregunta 8Elegir...ImperativoFuncionalOrientado a objetosDeclarativo |
| Nos dice que debemos enfocar el proceso de programación determinando un algoritmo para solucionar el problema que nos traemos entre manos y luego expresando dicho algoritmo como una secuencia de sentencias. | Respuesta 4 Pregunta 8Elegir...ImperativoFuncionalOrientado a objetosDeclarativo |

**Retroalimentación**

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 2.

La respuesta correcta es: Un sistema software se ve conceptualmente como un conjunto de unidades, denominadas objetos, cada uno de las cuales es capaz de llevar a cabo las acciones que le afectan directamente. → Orientado a objetos, Los programas se construyen conectando entidades predefinidas más pequeñas (funciones predefinidas), tal que las salidas de cada unidad se utilicen como entradas de otras unidades, de tal forma que al final se obtenga la relación entrada-salida global deseada.  → Funcional, Pide al programador que describa el problema que hay que resolver, en lugar del algoritmo que hay que aplicar. → Declarativo, Nos dice que debemos enfocar el proceso de programación determinando un algoritmo para solucionar el problema que nos traemos entre manos y luego expresando dicho algoritmo como una secuencia de sentencias. → Imperativo

**Pregunta 9**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

El paradigma orientado a objetos define el proceso de programación como el desarrollo de una secuencia de comandos que, al ser ejecutados, manipula los datos para generar el resultado deseado

Pregunta 9Seleccione una:

Verdadero

Falso

**Retroalimentación**

La respuesta correcta es 'Falso'

**Pregunta 10**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

De los siguientes items seleccione los que corresponden con las características de los lenguajes de bajo nivel:

Pregunta 10Seleccione una o más de una:

Las instrucciones tienen correspondencia univoca (1 a 1) con las instrucciones en lenguaje maquina.

Cada instrucción corresponde a varias instrucciones en lenguaje máquina.

Permite a los programadores escribir instrucciones en una notación orientada al problema más que a la computadora

Para poder utilizarlo es necesario conocer la arquitectura hardware.

Permite programar sin necesidad de conocer el funcionamiento interno de la máquina.

Dependiente de la arquitectura hardware.

Independientes de la arquitectura

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son: Para poder utilizarlo es necesario conocer la arquitectura hardware., Las instrucciones tienen correspondencia univoca (1 a 1) con las instrucciones en lenguaje maquina., Dependiente de la arquitectura hardware.

**Pregunta 11**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Los lenguajes de programación que por sus características se asemejan más al lenguaje natural del programador se llaman

Pregunta 11Seleccione una:

Lenguaje natural

Lenguaje de bajo nivel

Lenguaje maquina

Lenguaje de nivel intermedio

Lenguaje de alto nivel

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Lenguaje de alto nivel

**Pregunta 12**

Correcta

Se puntúa 1,0 sobre 1,0

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Si atendemos a la forma de ejecución, los lenguajes de programación pueden ser:

Pregunta 12Seleccione una:

De bajo nivel o de alto nivel

Compilados o interpretados

Orientados a objetos o no orientados a objeto

Imperativos o lenguajes máquina

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Compilados o interpretados

**Pregunta 13**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Se llama así al lenguaje que se caracteriza por ser el único que es directamente entendible por la computadora, ya que se basa en la combinación de símbolos binarios (0 y 1).

Pregunta 13Seleccione una:

Lenguaje Ensamblador

Lenguaje javascript

Lenguaje Fortran

Lenguaje maquina

Lenguaje de alto nivel

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Lenguaje maquina

**Pregunta 14**

Correcta

Se puntúa 1,0 sobre 1,0

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Un lenguaje de alto nivel ha de transformarse en lenguaje máquina  antes de ejecutarse. Esta tarea de transformación  se puede llevar a cabo de dos formas mediante un traductor o mediante un intérprete .

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Un lenguaje de alto nivel ha de transformarse en [lenguaje máquina] antes de ejecutarse. Esta tarea de [transformación] se puede llevar a cabo de dos formas mediante un [traductor o mediante un intérprete].

**Pregunta 15**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

A los lenguajes que se encuentran más próximos a la arquitectura de la computadora, los llamamos

Pregunta 15Seleccione una:

Lenguaje pseudocódigo

Lenguaje de nivel intermedio

Lenguaje de alto nivel

Lenguaje natural

Lenguaje de bajo nivel

**Retroalimentación**

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Lenguaje de bajo nivel

**Pregunta 16**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Marcar pregunta

**Enunciado de la pregunta**

Un lenguaje de programación es un conjunto de instrucciones junto con una serie de reglas que indiquen como pueden combinarse esas instrucciones para representar ideas más complejas.

Pregunta 16Seleccione una:

Verdadero

Falso

**Retroalimentación**

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Final del formulario