

Comenzado el	miércoles, 3 de abril de 2024, 21:54
Estado	Finalizado
Finalizado en	miércoles, 3 de abril de 2024, 22:12
Tiempo empleado	17 minutos 41 segundos
Calificación	9,3 de 10,0 (93,3%)

**Pregunta 1**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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

Seleccione una o más de una:

- ☒ Cada instrucción corresponde a varias instrucciones en lenguaje máquina. ✓
- ☒ Permite a los programadores escribir instrucciones de una notación orientada al problema más que a la computadora. ✓
- ☐ Las instrucciones tienen correspondencia univoca (1 a 1) con las instrucciones en lenguaje máquina.
- ☒ Permite programar sin necesidad de conocer el funcionamiento interno de la máquina. ✓
- ☐ Dependientes de la máquina.
- ☒ Son independientes de la máquina en la que operan. ✓
- ☐ Están vinculado a la arquitectura hardware.

**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 máquina en la que operan., Cada instrucción corresponde a varias instrucciones en lenguaje máquina.

**Pregunta 2**

Correcta

Se puntúa 1,0 sobre 1,0

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

Seleccione una:

- ☐ Imperativos o lenguajes máquina
- ☐ De bajo nivel o de alto nivel
- ☒ Compilados o interpretados ✓
- ☐ Orientados a objetos o no orientados a objeto

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Compilados o interpretados

**Pregunta 3**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Los  ✓ leen las instrucciones línea por línea y obtienen el código máquina correspondiente.

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es:

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

**Pregunta 4**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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

**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 5**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

Identifique los lenguaje de bajo nivel:

Seleccione una o más de una:

- ☒ Lenguaje máquina ✓
- ☐ Lenguaje java
- ☐ Lenguaje pascal
- ☐ Lenguaje fortran
- ☒ Lenguaje ensamblador ✓

**Respuesta correcta**

Las respuestas correctas son: Lenguaje máquina, Lenguaje ensamblador

**Pregunta 6**

Correcta

Se puntúa 1,0 sobre 1,0

Un lenguaje de programación es un  junto con una  que indiquen como pueden  esas instrucciones para representar .

**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 7**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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).

Seleccione una:

- ☐ Lenguaje javascript
- ☒ Lenguaje maquina
- ☐ Lenguaje de alto nivel
- ☐ Lenguaje Fortran
- ☐ Lenguaje Ensamblador

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Lenguaje maquina

**Pregunta 8**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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

Seleccione una:

- ☐ lenguaje natural.
- ☐ un programa depurado.
- ☐ un algoritmo.
- ☒ lenguaje máquina. ✓
- ☐ C#.

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: lenguaje máquina.

**Pregunta 9**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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

Seleccione una o más de una:

- ☐ Permite a los programadores escribir instrucciones en una notación orientada al problema más que a la computadora
- ☐ Permite programar sin necesidad de conocer el funcionamiento interno de la máquina.
- ☒ Dependiente de la arquitectura hardware. ✓
- ☒ Para poder utilizarlo es necesario conocer la arquitectura hardware. ✓
- ☐ Cada instrucción corresponde a varias instrucciones en lenguaje máquina.
- ☐ Independientes de la arquitectura
- ☒ Las instrucciones tienen correspondencia univoca (1 a 1) con las instrucciones en lenguaje maquina. ✓

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 10**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

**Pregunta 11**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

**Pregunta 12**

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,3 sobre 1,0

Un lenguaje de alto nivel ha de transformarse en  ✗ antes de ejecutarse. Esta tarea de



se puede llevar a cabo de dos formas mediante un



.

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 1.

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 13**

Correcta

Se puntúa 1,0 sobre 1,0

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.

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

**Respuesta correcta**

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 14**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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

Seleccione una:

- ☒ Lenguaje de bajo nivel
- ☐ Lenguaje de alto nivel
- ☐ Lenguaje natural
- ☐ Lenguaje pseudocódigo
- ☐ Lenguaje de nivel intermedio

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Lenguaje de bajo nivel

**Pregunta 15**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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

Seleccione una:

- ☐ Lenguaje maquina
- ☐ Lenguaje natural
- ☒ Lenguaje de alto nivel ✓
- ☐ Lenguaje de bajo nivel
- ☐ Lenguaje de nivel intermedio

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Lenguaje de alto nivel

**Pregunta 16**

Correcta

Se puntúa 0,5 sobre 0,5

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

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

[◀ Juguemos a ordenar las letras](#)

Ir a...

[Hoja de Ruta - Semana 4 ►](#)