Programación desde cero







Check de conocimiento - Guía 1 Introducción a la programación con **PSeInt**

Total de puntos 99/100



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 guía de este tema y haber resuelto los ejercicios. Si ya lo hiciste, ¡adelante!

Tendrás un único intento

Al dar click en Siguiente, darás inicio a la actividad.

Correo electrónico *

brogno.micaela@hotmail.com

Preguntas teóricas

99 de 100 puntos

Las siguientes preguntas teóricas te ayudarán a repasar el material de esta guía.

✓	¿Qué es un lenguaje de programación? *	1/1
\circ	Es un lenguaje humano, como el español o el inglés.	
0	Es la jerga que usan los programadores para comunicarse entre sí	
•	Es un lenguaje formal que, mediante una serie de instrucciones, le permite a un programador escribir un conjunto de órdenes, acciones consecutivas, datos y algoritmos para, de esa forma, resolver problemas	✓
✓	¿Qué es un algoritmo? *	10/10
\bigcirc	Ninguna de las anteriores	
0	Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miemb en las que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacionados mediante operaciones	ros,
0	Es una relación de variables que pueden ser cuantificadas para calcular e valor de otras de muy difícil o imposible cálculo y que suministra una solución para un problema	el
•	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	/
	omentarios espuesta correcta!!	

X Marque todas las características de los algoritmos *	0/1
Desordenado	
Preciso	✓
Correcto	✓
Escrito en un buen lenguaje	
Finito	✓
Secreto	
Definido	
Respuesta correcta	
✓ Preciso	
✓ Definido	
Finito	
Correcto	
√ ¿Cuáles son los 3 elementos de un algoritmo? *	1/1
Ninguna de las anteriores	
Entrada ⇒ Procesos ⇒ Salida	✓
Algoritmo x ⇒ Código ⇒ FinAlgoritmo	
variables, constantes y asignaciones	

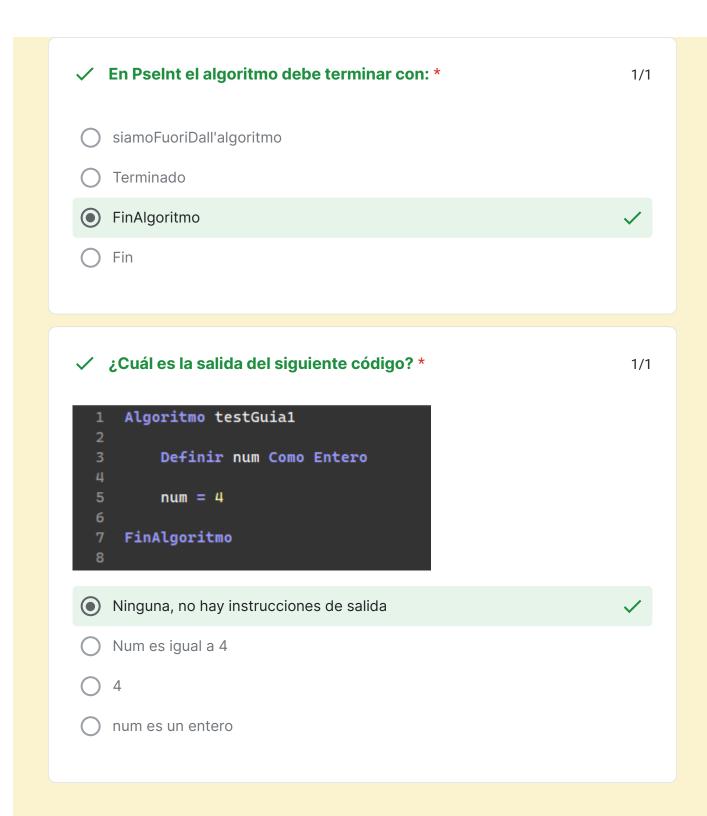
✓	Una variable es *	10/10
0	Ninguna de las anteriores	
0	Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proces finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ella	_
•	Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas	✓
0	Una palabra reservada del lenguaje de programación	
	omentarios espuesta correcta!!	
✓	Una constante es *	10/10
	Una constante es * Una palabra reservada del lenguaje de programación	10/10
<!--</th--><th></th><th>10/10</th>		10/10
>	Una palabra reservada del lenguaje de programación	
<!--</th--><th>Una palabra reservada del lenguaje de programación Ninguna de las anteriores Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos conteni</th><th>dos</th>	Una palabra reservada del lenguaje de programación Ninguna de las anteriores Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos conteni	dos
<!--</th--><th>Una palabra reservada del lenguaje de programación Ninguna de las anteriores Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenien ellas Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en</th><th>dos</th>	Una palabra reservada del lenguaje de programación Ninguna de las anteriores Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenien ellas Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en	dos
	Una palabra reservada del lenguaje de programación Ninguna de las anteriores Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenien ellas Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en	dos

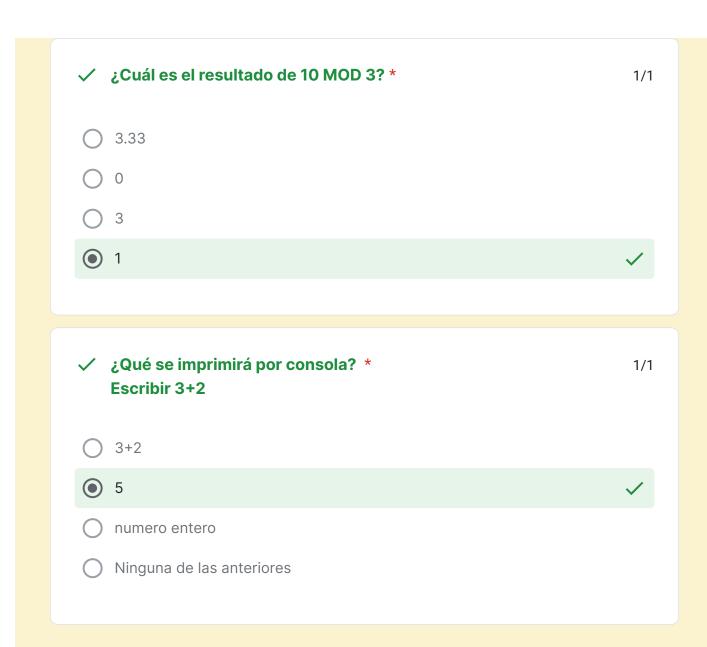
\	Marque cuál de las siguientes variables están escritas en camel case	*1/1
•	nombrePersona	✓
0	NombrePersona	
0	nombre_persona	
0	NOMBREpersona	
	Cuantas variables se pueden definir en un algoritmo: *	5/5
•		0/ 0
0	Máximo 5 variables	0,0
••		V
••••	Máximo 5 variables	✓
	Máximo 5 variables La cantidad que sea necesaria para la realización del algoritmo	✓

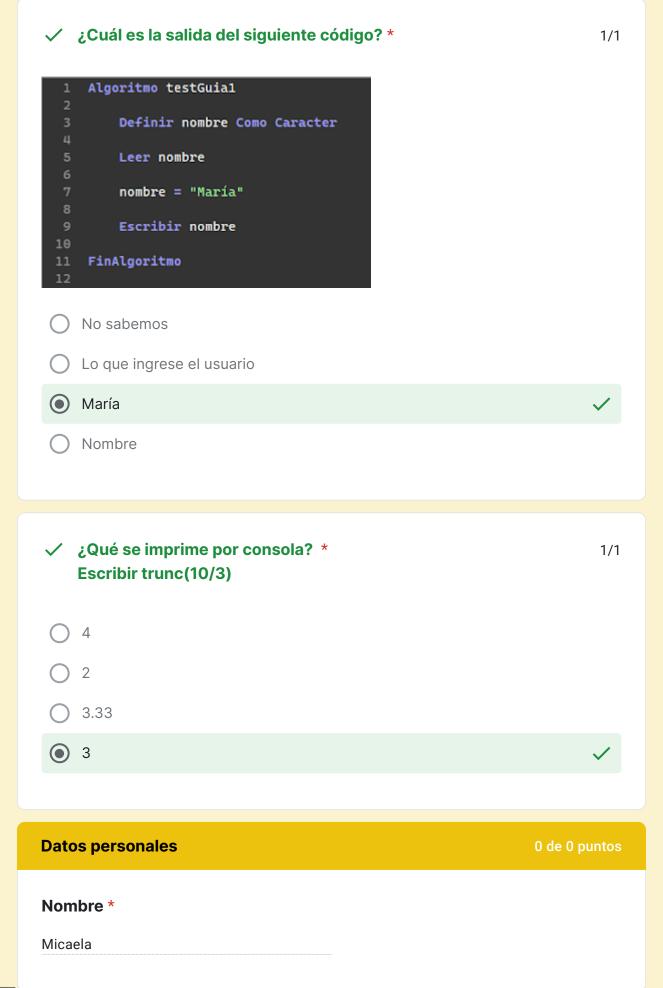
✓ E	Entero, carácter, lógico y real son: *	10/10
0 9	Sentencias de control	
	Funciones de acceso a datos	
O 1	Instrucciones de acceso a datos	
•	Tipos de datos	✓
Con	mentarios	
Res	spuesta correcta!!	
✓ L	La ejecución de la siguiente sentencia de asignación: A = 6.5 *	10/1
	La ejecución de la siguiente sentencia de asignación: A = 6.5 * A debe ser una variable de tipo entero	10/1
0 /		10/1
	A debe ser una variable de tipo entero	10/1
	A debe ser una variable de tipo entero A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena	10/1
	A debe ser una variable de tipo entero A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena A debe ser una variable de tipo cadena	10/1
	A debe ser una variable de tipo entero A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena A debe ser una variable de tipo cadena	10/1
Con	A debe ser una variable de tipo entero A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena A debe ser una variable de tipo cadena A debe ser una variable de tipo real	10/1

✓ Un operador es *	10/10
Ninguna de las anteriores	
Un símbolo especial que indica al compilador que se debe realizar una operación matemática o lógica	✓
O Una variable	
O Un lugar de almacenamiento de datos	
Comentarios	
Respuesta correcta!!	
✓ La instrucción Leer de PSeInt nos permite: *	10/10
Ninguna de las anteriores es correcta	
Mostrar información o valores mediante la interfaz	
O Leer la información escrita	
Ingresar información por teclado mediante la interfaz	✓
Comentarios	
Respuesta correcta!!	

✓ La instrucción escribir "Ingrese 25 números enteros" permite	e: * 10/10
Verificar si el algoritmo está bien hecho	
Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas	✓
Ninguna de las anteriores	
Guardar en la variable pantalla los datos ingresados por teclado	
Comentarios	
Respuesta correcta!!	
Respuesta correcta!! ✓ La prueba de escritorio se usa para: *	5/5
	5/5
✓ La prueba de escritorio se usa para: *	5/5
 ✓ La prueba de escritorio se usa para: * ⑥ Verificar si el algoritmo es correcto 	5/5
 ✓ La prueba de escritorio se usa para: * ⑥ Verificar si el algoritmo es correcto ⑥ Todas las anteriores 	5/5







Apellido *
Brogno
DNI *
38859739
Correo electrónico *
El mismo correo con el que Ingresas a tu Aula Virtual (con el que estás registrado en Egg).
brogno.micaela@hotmail.com
Comisión *
Comisión Noche ▼
Te invitamos a responder algunas preguntas sobre el material 0 de de estudio 0 puntos
¿Te resultó clara la guía teórica de trabajo? *
Sí
○ No

¿Te resultaron útiles los videos? *
Sí
O No
¿Los ejercicios propuestos te ayudaron a aplicar la teoría de la guía y/o *videos?
Sí
○ No
¿Qué tan desafiantes te resultaron los ejercicios? *
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Poco desafiantes OOOOOOOMuy desafiantes

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios