

Programación desde cero



egg



Argentina
programa
4.0

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

- ☐ Es un lenguaje humano, como el español o el inglés.
- ☐ 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

- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miembros, en las que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacionados mediante operaciones
- ☐ Es una relación de variables que pueden ser cuantificadas para calcular el valor de otras de muy difícil o imposible cálculo y que suministra una solución para un problema
- ☒ 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 ✓

Comentarios

Respuesta correcta!!



✗ **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

- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- ☒ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas ✓
- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ **Una constante es ***

10/10

- ☐ 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 contenidos en ellas
- ☒ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas ✓

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ Marque cuál de las siguientes variables están escritas en camel case *1/1

- ☒ nombrePersona ✓
- ☐ NombrePersona
- ☐ nombre_persona
- ☐ NOMBREpersona

✓ Cuantas variables se pueden definir en un algoritmo: * 5/5

- ☐ Máximo 5 variables
- ☒ La cantidad que sea necesaria para la realización del algoritmo ✓
- ☐ Una única variable
- ☐ Máximo tres variables

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ **Entero, carácter, lógico y real son: ***

10/10

- ☐ Sentencias de control
- ☐ Funciones de acceso a datos
- ☐ Instrucciones de acceso a datos
- ☒ Tipos de datos



Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ **La ejecución de la siguiente sentencia de asignación: A = 6.5 ***

10/10

- ☐ 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



Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ **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 ✓
- ☐ Una variable
- ☐ 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
- ☐ Leer la información escrita
- ☒ Ingresar información por teclado mediante la interfaz ✓

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ La instrucción escribir "Ingrese 25 números enteros" permite: * 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!!

✓ La prueba de escritorio se usa para: * 5/5

- ☒ Verificar si el algoritmo es correcto ✓
- ☐ Todas las anteriores
- ☐ Eliminar virus informáticos
- ☐ Programar órdenes

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ En PseInt el algoritmo debe terminar con: *

1/1

- ☐ siamoFuoriDall'algoritmo
- ☐ Terminado
- ☒ FinAlgoritmo
- ☐ Fin



✓ ¿Cuál es la salida del siguiente código? *

1/1

```
1  Algoritmo testGuia1
2
3      Definir num Como Entero
4
5      num = 4
6
7  FinAlgoritmo
8
```

- ☒ Ninguna, no hay instrucciones de salida
- ☐ Num es igual a 4
- ☐ 4
- ☐ num es un entero



✓ ¿Cuál es el resultado de $10 \text{ MOD } 3$? *

1/1

☐ 3.33

☐ 0

☐ 3

☒ 1



✓ ¿Qué se imprimirá por consola? *

1/1

Escribir $3+2$

☐ $3+2$

☒ 5



☐ numero entero

☐ Ninguna de las anteriores



✓ ¿Cuál es la salida del siguiente código? *

1/1

```
1  Algoritmo testGuia1
2
3      Definir nombre Como Caracter
4
5      Leer nombre
6
7      nombre = "María"
8
9      Escribir nombre
10
11  FinAlgoritmo
12
```

- ☐ No sabemos
- ☐ Lo que ingrese el usuario
- ☒ María ✓
- ☐ Nombre

✓ ¿Qué se imprime por consola? *
Escribir trunc(10/3)

1/1

- ☐ 4
- ☐ 2
- ☐ 3.33
- ☒ 3 ✓

Datos personales

0 de 0 puntos

Nombre *

Micaela



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 de estudio

0 de
0 puntos

¿Te resultó clara la guía teórica de trabajo? *

☒ Sí

☐ No



¿Te resultaron útiles los videos? *

- ☒ Sí
- ☐ 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 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ Muy desafiantes

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios

