

Quiz Guía 1: Introducción a la programación con PSeInt

Puntos totales 99/110 ?

Al finalizar la guía, **es el momento de validar lo que has aprendido hasta ahora**. Por eso, es importante responder el quiz. ¡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

¡Buena suerte!

99 de 110 puntos

Nombre *

Martin

Apellido *

Merino

Correo electrónico con el que estás registrado en Egg *

merinomartinunc@gmail.com



✓ ¿Qué es un lenguaje de programación? *

1/1

- ☐ Es la jerga que usan los programadores para comunicarse entre sí
- ☐ Es un lenguaje humano, como el español o el inglés.
- ☒ 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

- ☐ 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 ✓
- ☐ Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ Marque todas las características de los algoritmos *

1/1

- ☐ Escrito en un buen lenguaje
- ☒ Finito
- ☒ Preciso
- ☒ Correcto
- ☐ Secreto
- ☒ Definido
- ☐ Desordenado



✓ ¿Cuáles son los 3 elementos de un algoritmo? *

1/1

- ☒ Entrada => Procesos => Salida
- ☐ variables, constantes y asignaciones
- ☐ Algoritmo x => Código => FinAlgoritmo
- ☐ Ninguna de las anteriores



✓ Una variable es *

10/10

- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación
- ☒ 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
- ☐ Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✗ Una constante es *

0/10

- ☐ 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
- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☒ Una palabra reservada del lenguaje de programación ✗

Respuesta correcta

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



Comentarios

Incorrecto, te invitamos a repasar estos conceptos y consultar con tus compañeros.

✓ 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: * 10/10

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

**Comentarios**

Respuesta correcta!!



✓ Entero, carácter, lógico y real son: *

10/10

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



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 debe ser una variable de tipo cadena
- ☐ A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena
- ☒ A debe ser una variable de tipo real



Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ Un operador es *

10/10

- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ Un lugar de almacenamiento de datos
- ☐ Una variable
- ☒ Un símbolo especial que indica al compilador que se debe realizar una operación matemática o lógica



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

- ☒ Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas ✓
- ☐ Guardar en la variable pantalla los datos ingresados por teclado
- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ Verificar si el algoritmo está bien hecho

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ La prueba de escritorio se usa para: *

10/10

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

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ En PseInt el algoritmo debe terminar con: *

1/1

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



✗ ¿Cuál es la salida del siguiente código? *

0/1

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

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



Respuesta correcta

- ☒ Ninguna, no hay instrucciones de salida



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

1/1

- ☐ 0
- ☐ 3
- ☒ 1
- ☐ 3.33



✓ ¿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
```

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



✓ ¿Qué se imprime por consola? *

1/1

Escribir trunc(10/3)

- ☒ 3
- ☐ 2
- ☐ 4
- ☐ 3.33



estudio

puntos

¿Te resultó clara la guía teórica de trabajo? *

- ☒ Sí
- ☐ No

¿Te resultaron útiles los videos? *

- ☒ Sí
- ☐ No

Si respondiste que No a alguna de las anteriores, cuéntanos el motivo:

.....

¿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

En Egg agradecemos cada oportunidad de mejora. ¿Quisieras dejar algún comentario constructivo al respecto?

*

En caso de ser necesario, el equipo de contenidos te contactará vía email para solicitar profundizar tu idea.

no por el momento

Este formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios

