

Se ha registrado el correo del encuestado (a201110374@ceti.mx) al enviar este formulario.

✓ Es una forma particular de organizar datos en una computadora para que1/1 puedan ser utilizados de manera eficiente. Diferentes tipos de estructuras de datos son adecuados para diferentes tipos de aplicaciones, y algunos son altamente especializados para tareas específicas.*

- ☐ TDA's
- ☒ EDD ✓
- ☐ Arrays
- ☐ Vectores

✓ Son Estructuras de Datos Dinámicas Lineales * 3/3

☐ Grafos

☒ Listas ✓

☒ Pilas ✓

☐ Árboles

☒ Colas ✓

✓ Son Estructuras de Datos Externas * 2/2

☐ Estáticas

☒ Archivos ✓

☐ Dinámicas

☒ Base de Datos ✓

✓ Son Estructuras de Datos Internas * 2/2

☒ Estaticas ✓

☒ Dinamicas ✓

☐ Base de Datos

☐ Archivos

Une la respuesta correcta *							
	Registro	Vector Asociativo	Tipo variable	Tabla Hash	Vector	Union	Puntuación
Es una serie de elementos en un orden específico, por lo general todos del mismo tipo es una serie de elementos en un orden específico, por lo general todos del mismo tipo (si bien los elementos pueden ser de casi cualquier tipo).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/1 ✓
Es una variante más flexible que una matriz, en la que se puede añadir y eliminar libremente pares nombre-valor.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/1 ✓
Es una implementación usual de un arreglo asociativo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/1 ✓
Es una estructura de datos agregados. Un registro es un valor que contiene otros valores, típicamente en un número fijo y por lo general un índice por nombres.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/1 ✓
Es una estructura de datos que especifica cuál de una serie de tipos de datos permitidos podrá ser almacenada en sus instancias, por ejemplo flotante o entero largo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1/1 ✓
También llamado registro variante o unión discriminada) contiene un campo adicional que indica su tipo actual	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/1 ✓

✓ Es una estructura de datos conectada compuesta por nodos.* 1/1

☐ Árbol

☐ Nodo

☐ Clase

☒ Grafo ✓

✗ Da ejemplo de 2 TDA's * .../2

Lista, Arbol binario

✗

✗ Da al menos 4 operaciones de EDD * .../4

Recorrido, eliminar, buscar, ordenar

✗

Respuestas correctas

Recorrido

Búsqueda

Inserción

Eliminación

Ordenación

✗ Da ejemplo de 2 Estructuras Primitivas Simples * .../2

Arreglos, cadenas

✗

✓ Contiene un valor y una o más referencias a otros nodos. Los grafos pueden utilizarse para representar redes, dado que los nodos pueden referenciarse entre ellos. Las conexiones entre nodos pueden tener dirección, es decir un nodo de partida y uno de llegada.* 1/1

☐ Árbol

☒ Nodo ✓

☐ Clase

☐ Grafo

✓ Es un caso particular de grafo dirigido en el que no se admiten ciclos y existe un camino desde un nodo llamado raíz hasta cada uno de los otros nodos. Una colección de árboles es llamada un bosque.* 1/1

☒ Árbol ✓

☐ Nodo

☐ Clase

☐ Grafo

✓ Es una plantilla para la creación de objetos de datos según un modelo predefinido. Las clases se utilizan como representación abstracta de conceptos, incluyen campos como los registros y operaciones que pueden consultar el valor de los campos o cambiar sus valores.* 1/1

☐ Árbol

☐ Nodo

☒ Clase ✓

☐ Grafo

✓ Es una variable que contiene direcciones de otras variables. 'todas las variables vistas hasta este momento contienen valores de datos, por el contrario las variables punteros contienen valores que son direcciones de memoria donde se almacenan datos.* 1/1

☐ Arrays

☐ Vectores

☒ Punteros ✓

☐ &

✗ ¿Qué Realiza este algoritmo con los siguientes números 34,2,7,98,1,10? * .../5

1. for (i=1; i<TAM; i++)
2. for j=0 ; j<TAM - 1; j++)
3. if (lista[j] < lista[j+1])
4. temp = lista[j];
5. lista[j] = lista[j+1];
6. lista[j+1] = temp;

Verifica si el valor en i es menor a i+1 y los cambia aunque no lo realice siempre : 34,7,98,2,10,1

✗

Este formulario se creó en Centro de Enseñanza Técnica Industrial.

Google Formularios