

Check de conocimiento - Guía 1

Introducción a la programación con PSeInt

Total de puntos **110/110** 

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

¡Buena suerte!

Correo electrónico *

stephanie.azorsa@gmail.com

110 de 110 puntos

Estoy cursando... *

Backend con Java

Nombre *

Stephanie

Apellido *

Azorsa Salazar

Documento de identidad *

Correo electrónico con el que estás registrado en Egg *

stephanie.azorsa@gmail.com

¿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

☒ 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

☐ 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

☐ Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miembros, en las que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacionados mediante operaciones

Comentarios

Respuesta correcta!!

Marque todas las características de los algoritmos *

1/1

☒ Finito

☐ Desordenado

☐ Secreto

☒ Preciso

☒ Definido

☐ Escrito en un buen lenguaje

☒ Correcto

¿Cuáles son los 3 elementos de un algoritmo? *

1/1

☐ Ninguna de las anteriores

☐ Algoritmo x => Código => FinAlgoritmo

☐ variables, constantes y asignaciones

☒ Entrada => Procesos => Salida

Una variable es *

10/10

☐ 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

☐ Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

Una constante 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!!

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

1/1

☒ nombrePersona

☐ NombrePersona

☐ nombre_persona

☐ NOMBREpersona

Cuántas variables se pueden definir en un algoritmo: *

10/10

☐ Máximo tres variables

☒ La cantidad que sea necesaria para la realización del algoritmo

☐ Una única variable

☐ Máximo 5 variables

Comentarios

Respuesta correcta!!

Entero, carácter, lógico y real son: *

10/10

☒ Tipos de datos

☐ Sentencias de control

☐ Instrucciones de acceso a datos

☐ Funciones de acceso a 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 debe ser una variable de tipo cadena

☒ A debe ser una variable de tipo real

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

Comentarios

Respuesta correcta!!

Un operador es *

10/10

☐ Ninguna de las anteriores

☐ Un lugar de almacenamiento de datos

☒ Un símbolo especial que indica al compilador que se debe realizar una operación matemática o lógica

☐ Una variable

Comentarios

Respuesta correcta!!

La instrucción Leer de PSeInt nos permite: *

10/10

☒ Ingresar información por teclado mediante la interfaz

☐ Mostrar información o valores mediante la interfaz

☐ Leer la información escrita

☐ Ninguna de las anteriores es correcta

Comentarios

Respuesta correcta!!

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

10/10

☒ Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas

☐ Ninguna de las anteriores

☐ Guardar en la variable pantalla los datos ingresados por teclado

☐ Verificar si el algoritmo está bien hecho

Comentarios

Respuesta correcta!!

La prueba de escritorio se usa para: *

10/10

☐ Todas las anteriores

☐ Eliminar virus informáticos

☐ Programar órdenes

☒ Verificar si el algoritmo es correcto

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 testGuial
2
3     Definir num Como Entero
4
5     num = 4
6
7 FinAlgoritmo
8
```

☒ Ninguna, no hay instrucciones de salida

☐ num es un entero

☐ 4

☐ Num es igual a 4

¿Cuál es el resultado de 10 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 testGuial
2
3     Definir nombre Como Caracter
4
5     Leer nombre
6
7     nombre = "Maria"
8
9     Escribir nombre
10
11 FinAlgoritmo
12
```

☐ Lo que ingrese el usuario

☐ Nombre

☐ No sabemos

☒ Maria

¿Qué se imprime por consola? *

1/1

Escribir trunc(10/3)

☐ 2

☒ 3

☐ 3.33

☐ 4

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

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.