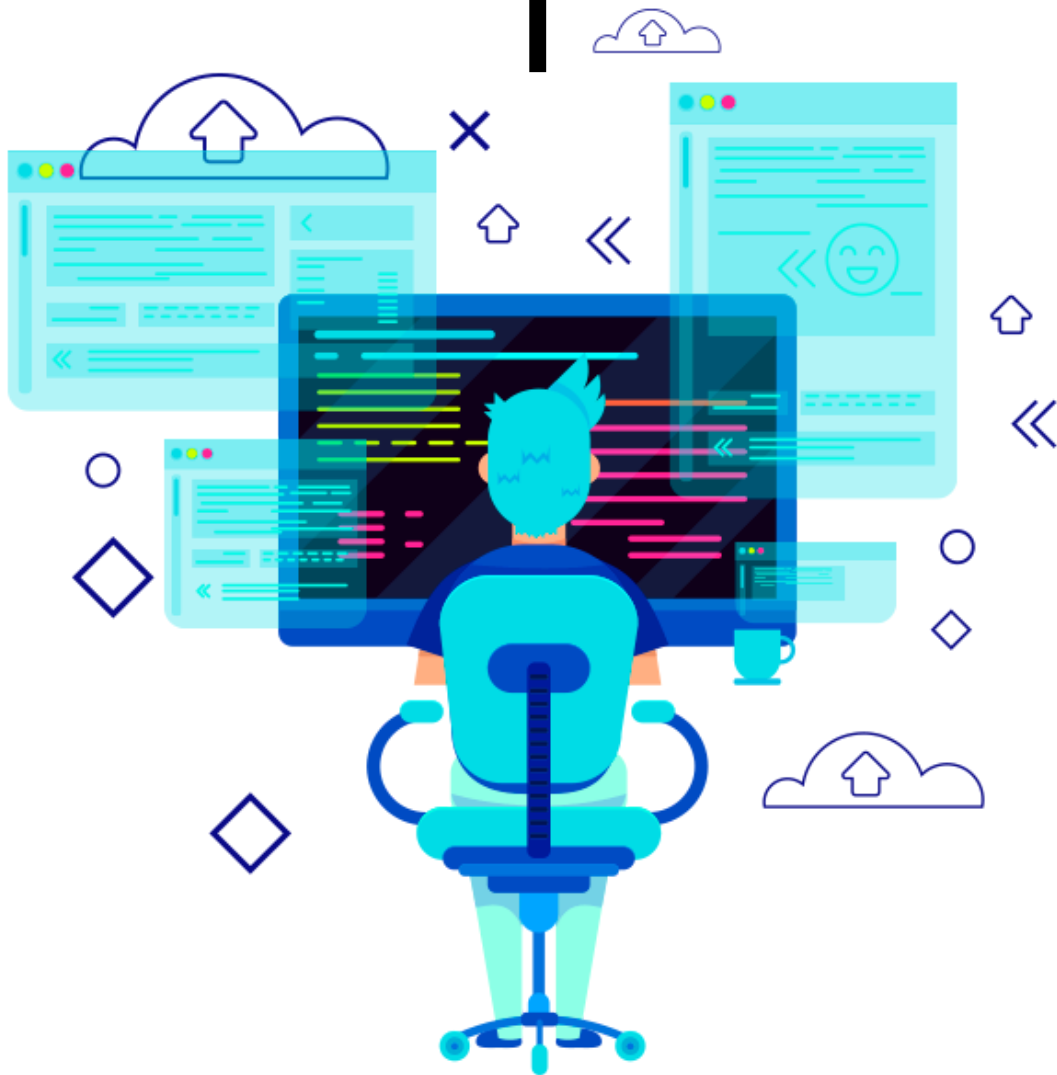
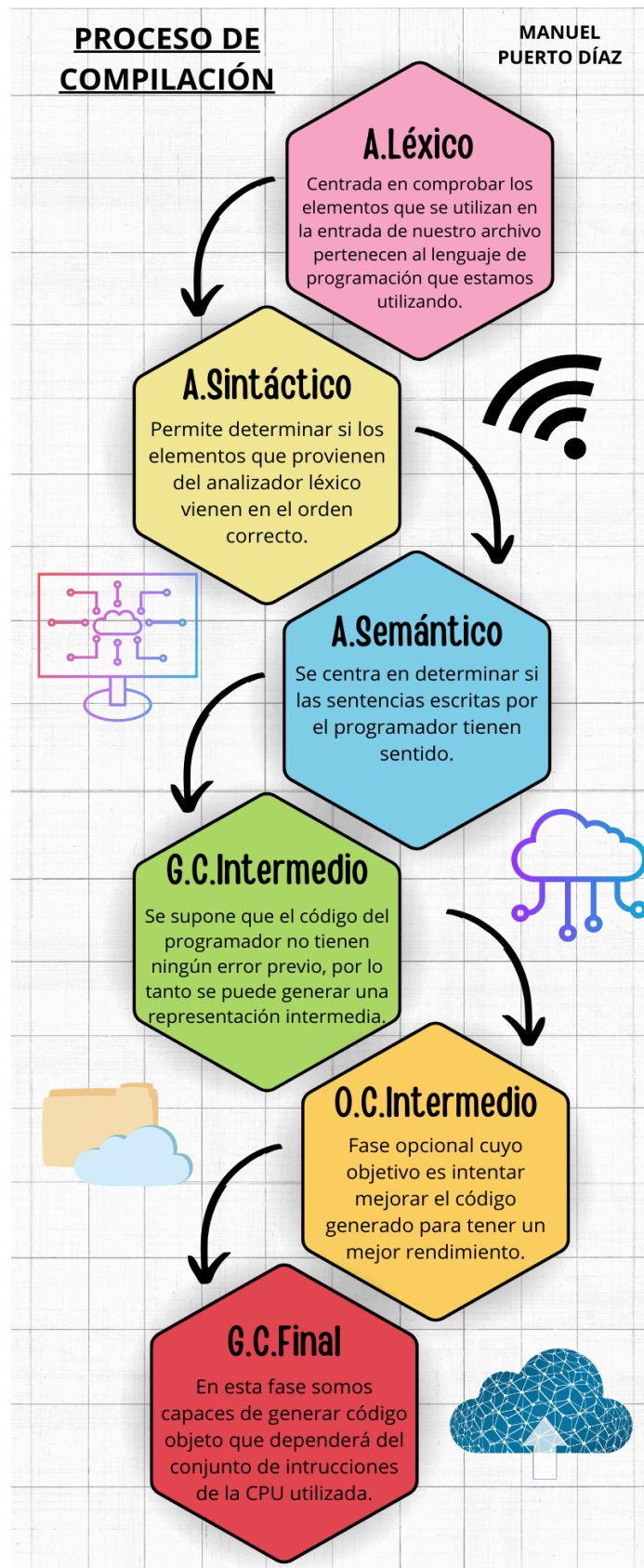


# ACTIVIDAD AUTÓNOMA

1



1- Crea una infografía o mural donde se represente el proceso de compilación que hemos estudiado.



2- Crea una nube de palabras de conceptos de todos los lenguajes de programación que conozcas. Incluye al menos ocho.



3-Menciona dos lenguajes de cada uno, según los paradigmas de programación

Programación Imperativa:

- Ruby
- JavaScript

Programación Orientada a Objetos:

- C#
- Swift

Programación Funcional:

- Elixir

- F#

Programación Declarativa:

- HTML

- CSS

Programación Lógica:

- Datalog

- CLIPS

Programación Concurrente:

- Rust

- Clojure

4- ¿Cómo interpreta la siguiente frase? “El software es un elemento que no se estropea, pero que si se degrada”.

Se refiere a que no se puede estropear como un elemento físico pero sí se puede quedar anticuado con el paso del tiempo.

5-¿Qué dos tipos de licencia existen de software? Explícalas brevemente.

Licencia Propietaria:

Descripción: El propietario controla el software; no se puede modificar ni distribuir.

Ejemplo: Microsoft Windows.

Licencia Open Source:

Descripción: Permite usar, modificar y distribuir el software; el código fuente es accesible.

Ejemplo: GNU GPL.

6-Acerca de la máquina virtual de Java. Céntrate en sus características, componentes y funcionamiento. Incluye un esquema del funcionamiento.

La JVM es un programa que permite ejecutar aplicaciones Java en diferentes sistemas operativos. Actúa como un intermediario entre el código Java y el hardware.

Sección	Subsección	Descripción
Máquina Virtual de Java (JVM)	Definición	Entorno de ejecución abstracto para ejecutar aplicaciones Java.
	Características	Portabilidad, gestión de memoria automática, seguridad, optimización.
	Componentes	Cargador de clases, área de método, heap, stack, ejecutor de bytecode, recolector de basura.
	Funcionamiento	Compilación, carga, verificación, ejecución, optimización, gestión de memoria.

7- Crea un programa en pseudocódigo para realizar esta receta.

Pelar y cortar las patatas en rodajas finas.

Pelar y cortar la cebolla en juliana.

Calentar abundante aceite en una sartén.

Freír las patatas y la cebolla en aceite caliente hasta que estén blandas.

Batir los huevos en un bol.

Añadir los huevos batidos a las patatas y la cebolla en la sartén.

Remover todo bien.

Dejar un poco de aceite en los bordes de la sartén.

Verter la mezcla en la sartén, formando una tortilla.

Cuando la parte inferior de la tortilla esté cuajada, darle la vuelta con un plato.

Repetir el paso anterior hasta que la tortilla esté cuajada por completo.

Sacar la sartén del fuego.

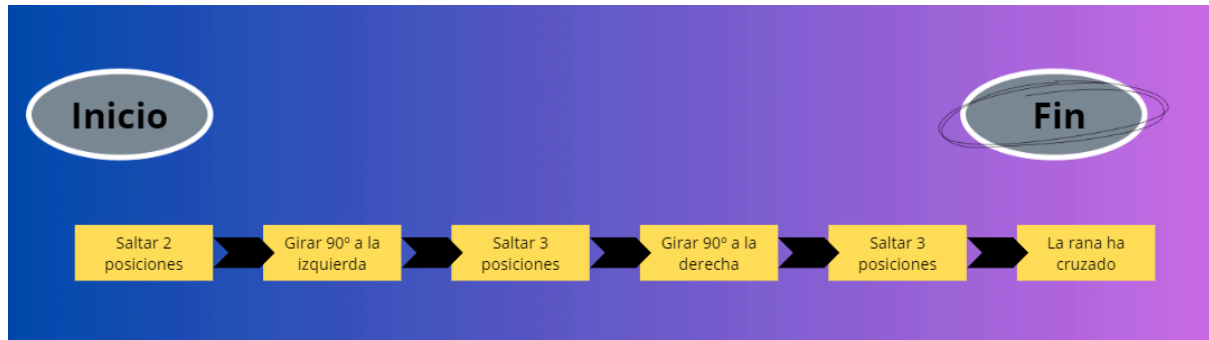
Servir la tortilla.

8-Crea el algoritmo para saltar el río. Una rana se encuentra en la orilla de un río y quiere cruzar a la orilla opuesta saltando sobre las piedras. Suponiendo que las operaciones que puede realizar la rana son las siguientes:

-Saltar 1,2 o 3 posiciones

-Girar 90° a la izquierda o derecha

En un papel indica el algoritmo o la serie de pasos que debería seguir para llegar al otro extremo. Cuando hayas terminado, descubre la respuesta y comprueba tu resultado.



10-Cuál es la verdadera.

- A) El HW se compone de los programas, las imágenes, los iconos, y los ficheros de configuración. Se complementa con el SW para componer lo que sería un sistema informático. SW refiere a lo tangible y HW a lo intangible.
- B) El SW se compone de los programas, las imágenes, los iconos y los ficheros de configuración. Se complementa con el HW para componer lo que sería un sistema informático. SW refiere a lo tangible y HW a lo intangible
- C) El SW se compone de los programas, las imágenes, los iconos y los ficheros de configuración. Se complementa con el HW para componer lo que sería un sistema informático. SW refiere a lo tangible y HW a lo intangible.
- D) El HW se compone de los programas, las imágenes, los iconos y los ficheros de configuración. El HW se complementa con el SW para componer lo que sería un sistema informático. SW refiere a lo intangible y HW a lo tangible.

la verdadera es la opción D