

Preguntas Kahoot

1. **A la hora de resolver una expresión, el orden a seguir es el siguiente:**
 - a. Paréntesis, potencia, multiplicación y división, sumas y restas, concatenación, relacionales, negación, conjunción y disyunción.
 - b. Paréntesis, potencia, multiplicación y división, sumas y restas, concatenación, relacionales, negación, disyunción y conjunción.
 - c. Paréntesis, potencia, multiplicación y división, sumas y restas, concatenación, negación, relacionales, conjunción y disyunción.
 - d. Potencia, multiplicación y división, sumas y restas, paréntesis, concatenación, relacionales, negación, conjunción y disyunción.

2. **Expresión que producen resultados de tipo Verdadero o Falso:**
 - a. Booleanas.
 - b. Relacionales.
 - c. Lógicos.
 - d. Ninguna respuesta es correcta.

3. **¿Qué es un Lenguaje de programación?**
 - a. Es el conjunto de reglas sintácticas y semánticas, símbolos y palabras especiales establecidas para la construcción de programas.
 - b. Son las reglas aplicables al conjunto de símbolos y palabras especiales.
 - c. Es el conjunto de símbolos, reglas sintácticas y semánticas que forman la base del programa.
 - d. Ninguna respuesta es correcta.

4. **¿Qué es el Leguaje de maquina?**
 - a. Es un lenguaje que consta de unos códigos de operación que describen una operación elemental del procesador.
 - b. Es un lenguaje que consta de un conjunto de instrucciones codificadas en binario que es utilizado directamente por el procesador.
 - c. Es un lenguaje de bajo nivel.
 - d. Dos respuestas son correctas.

5. **Lenguajes procedimentales o imperativos:**
 - a. Estructurados, procedimentales, orientados a objetos y lógicos.
 - b. Procedimentales, orientados a objetos, scripting y lógicos.
 - c. Orientados a objetos, funcionales, estructurados y lógicos.
 - d. Scripting, estructurados, procedimentales y orientados a objetos.

6. ¿Qué son los objetos constantes?

- a. Son objetos cuyo valor puede variar a lo largo de la ejecución de un programa.
- b. Son objetos cuyo valor no puede variar a lo largo de la ejecución de un programa.
- c. Son objetos cuyo valor no permanece invariable a lo largo de la ejecución de un programa.
- d. Ninguna respuesta es correcta.

7. ¿Qué son los objetos variables?

- e. Son objetos cuyo valor permanece invariable a lo largo de la ejecución de un programa.
- f. Son objetos cuyo valor no puede variar a lo largo de la ejecución de un programa.
- g. Son objetos cuyo valor no permanece invariable a lo largo de la ejecución de un programa.
- h. Ninguna respuesta es correcta.

8. ¿Qué son los ENTORNOS INTEGRADOS DE DESARROLLO?

- a. Son aplicaciones que ofrecen la posibilidad de llevar a cabo el proceso completo de desarrollo de software a través de un único programa.
- b. Son aplicaciones que ofrecen la posibilidad de llevar a cabo la mayoría del proceso de desarrollo de software a través de un único programa.
- c. Son aplicaciones que ofrecen la posibilidad de llevar a cabo el proceso completo de desarrollo de software a través de varios programas.
- d. Dos de las respuestas son correctas.

9. Sobre la representación pseudocódigo:

- a. Es una representación gráfica de los flujos que van a seguir los datos manipulados.
- b. Es una representación que describirse mediante un lenguaje intermedio entre el lenguaje natural y el lenguaje de programación.
- c. Se debe "sangrar" el texto con respecto al margen izquierdo, con la finalidad de que se comprenda más fácilmente el diseño que se está realizando.
- d. Dos respuestas son correctas.

10. Sobre la representación ordinogramas:

- a. Es una representación gráfica de los flujos que van a seguir los datos manipulados.
- b. Es una representación que describirse mediante un lenguaje intermedio entre el lenguaje natural y el lenguaje de programación.
- c. Se debe "sangrar" el texto con respecto al margen izquierdo, con la finalidad de que se comprenda más fácilmente el diseño que se está realizando.
- d. Dos respuestas son correctas.