# Preguntas Kahoot

### A la hora de resolver una expresión, el orden a seguir es el siguiente:

1. Paréntesis, potencia, multiplicación y división, sumas y restas, concatenación, relacionales, negación, conjunción y disyunción.
2. Paréntesis, potencia, multiplicación y división, sumas y restas, concatenación, relacionales, negación, disyunción y conjunción.
3. Paréntesis, potencia, multiplicación y división, sumas y restas, concatenación, negación, relacionales, conjunción y disyunción.
4. Potencia, multiplicación y división, sumas y restas, paréntesis, concatenación, relacionales, negación, conjunción y disyunción.

### Expresión que producen resultados de tipo Verdadero o Falso:

1. Booleanas.
2. Relacionales.
3. Lógicos.
4. Ninguna respuesta es correcta.

### ¿Qué es un Lenguaje de programación?

1. Es el conjunto de reglas sintácticas y semánticas, símbolos y palabras especiales establecidas para la construcción de programas.
2. Son las reglas aplicables al conjunto de símbolos y palabras especiales.
3. Es el conjunto de símbolos, reglas sintácticas y semánticas que forman la base del programa.
4. Ninguna respuesta es correcta.

### ¿Qué es el Leguaje de maquina?

1. Es un lenguaje que consta de unos códigos de operación que describen una operación elemental del procesador.
2. Es un lenguaje que consta de un conjunto de instrucciones codificadas en binario que es utilizado directamente por el procesador.
3. Es un lenguaje de bajo nivel.
4. Dos respuestas son correctas.

### Lenguajes procedimentales o imperativos:

1. Estructurados, procedimentales, orientados a objetos y lógicos.
2. Procedimentales, orientados a objetos, scripting y lógicos.
3. Orientados a objetos, funcionales, estructurados y lógicos.
4. Scripting, estructurados, procedimentales y orientados a objetos.

### ¿Qué son los objetos constantes?

1. Son objetos cuyo valor puede variar a lo largo de la ejecución de un programa.
2. Son objetos cuyo valor no puede variar a lo largo de la ejecución de un programa.
3. Son objetos cuyo valor no permanece invariable a lo largo de la ejecución de un programa.
4. Ninguna respuesta es correcta.

### ¿Qué son los objetos variables?

1. Son objetos cuyo valor permanece invariable a lo largo de la ejecución de un programa.
2. Son objetos cuyo valor no puede variar a lo largo de la ejecución de un programa.
3. Son objetos cuyo valor no permanece invariable a lo largo de la ejecución de un programa.
4. Ninguna respuesta es correcta.

### ¿Qué son los ENTORNOS INTEGRADOS DE DESARROLLO?

1. Son aplicaciones que ofrecen la posibilidad de llevar a cabo el proceso completo de desarrollo de software a través de un único programa.
2. Son aplicaciones que ofrecen la posibilidad de llevar a cabo la mayoría del proceso de desarrollo de software a través de un único programa.
3. Son aplicaciones que ofrecen la posibilidad de llevar a cabo el proceso completo de desarrollo de software a través de varios programas.
4. Dos de las respuestas son correctas.

### Sobre la representación pseudocódigo:

1. Es una representación gráfica de los flujos que van a seguir los datos manipulados.
2. Es una representación que describirse mediante un lenguaje intermedio entre el lenguaje natural y el lenguaje de programación.
3. 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.
4. Dos respuestas son correctas.

### Sobre la representación ordinogramas:

1. Es una representación gráfica de los flujos que van a seguir los datos manipulados.
2. Es una representación que describirse mediante un lenguaje intermedio entre el lenguaje natural y el lenguaje de programación.
3. 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.
4. Dos respuestas son correctas.