

Comenzado el lunes, 10 de agosto de 2020, 20:00

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 10 de agosto de 2020, 20:18

Tiempo empleado 17 minutos 25 segundos

Calificación 100,00 de 100,00

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un programa de computadora, puede definirse como:

Seleccione una:

- ☒ a. Un conjunto de códigos, instrucciones, declaraciones, proposiciones, etc. que describen y definen la realización de una acción en la computadora. ✓
- ☐ b. Un conjunto de proposiciones que describen un dominio específico.
- ☐ c. Ninguna de las opciones.
- ☐ d. Conjunto de funciones que definen la ejecución de una acción en la computadora.

Pregunta **2**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Algunos de los lenguajes asociados al paradigma orientado a objetos son:

Seleccione una:

- ☐ a. Fortrán y Pascal.
- ☒ b. Smalltalk, Simula, Java y C++. ✓
- ☐ c. C y Cobol.
- ☐ d. Lisp, Haskell y ML.

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un paradigma de programación es:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☐ b. Conjunto de patrones de diseño que permite el desarrollo de programas.
- ☐ c. Colección de patrones conceptuales que modelan el proceso de mantenimiento de programas.
- ☒ d. Es un modelo básico de diseño e implementación de programas, que permite desarrollar software conforme a ciertos principios. ✓

Pregunta **4**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Algunos de los lenguajes asociados al paradigma funcional son:

Seleccione una:

- ☒ a. Lisp, Haskell, ML. ✓
- ☐ b. C, Haskell, Java.
- ☐ c. Lisp, Haskell, Java.
- ☐ d. Haskell, ML, C.

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un lenguaje de programación se conceptualiza como:

Seleccione una:

- ☐ a. Un lenguaje no formal que especifica una serie de instrucciones para que sean interpretadas por una computadora.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☒ c. Una técnica estándar de comunicación que permite expresar las instrucciones que pueden ser interpretadas por una computadora. ✓
- ☐ d. Un modelo que facilita la construcción de programas.

Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un lenguaje de programación se considera puro:

Seleccione una:

- ☒ a. Si implementa todas las características definidas de sólo un paradigma. ✓
- ☐ b. Si implementa las características definidas de más de un paradigma.
- ☐ c. Si no implementa ninguna de las características definidas en un paradigma.
- ☐ d. Si implementa algunas de las características definidas en un paradigma.

Pregunta **7**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La sintaxis de un lenguaje de programación es:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☒ b. El conjunto de reglas que gobiernan la construcción de sentencias válidas en un lenguaje. ✓
- ☐ c. El conjunto de reglas que proporcionan el significado de una sentencia o instrucción del lenguaje.
- ☐ d. El conjunto de reglas que define la sintaxis y significado de sentencias en un lenguaje.

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Uno de los criterios de evaluación de los lenguajes de programación es la legibilidad que está relacionado con:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☐ b. Expresividad del lenguaje.
- ☒ c. La facilidad de lectura y comprensión de los programas. ✓
- ☐ d. Soporte para la abstracción de algoritmos y datos.

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un paradigma se define como:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☒ b. Un modelo o ejemplo a seguir por una comunidad científica, de los problemas que tiene que resolver y del modo como se van a dar las soluciones. ✓
- ☐ c. Un patrón de diseño que facilita el desarrollo de un programa.
- ☐ d. Los criterios a tener en cuenta para la resolución de problemas.

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La modularidad implica:

Seleccione una:

- ☐ a. La facilidad de trasladar el código de una plataforma a otra diferente sin grandes cambios.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. La posibilidad de especificar qué operaciones son válidas para cada tipo de dato.
- ☒ d. La descomposición de programas dentro de unidades de software como subrutinas, procedimientos, paquetes, etc. ✓

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Dentro de la Programación estructurada, las variables globales son:

Seleccione una:

- ☐ a. No son accesibles desde cualquier parte del programa.
- ☐ b. Son aquellas que no perduran en un ámbito mayor.
- ☐ c. Accesibles en un contexto determinado y particular.
- ☒ d. Accesibles dentro de todo el contexto del programa. ✓

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las variables locales son:

Seleccione una:

- ☐ a. Accesibles desde cualquier parte del programa.
- ☐ b. Accesibles en más de un contexto determinado.
- ☐ c. Aquellas que perduran en un ámbito mayor.
- ☒ d. Accesibles en un contexto determinado. ✓

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las variables locales son:

Seleccione una:

- ☒ a. Accesibles en un contexto determinado. ✓
- ☐ b. Aquellas que perduran en un ámbito mayor.
- ☐ c. Accesibles desde cualquier parte del programa.
- ☐ d. Accesibles en más de un contexto determinado.

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La característica de caja negra en la modularización es mediante:

Seleccione una:

- ☒ a. Encapsulamiento. ✓
- ☐ b. Polimorfismo.
- ☐ c. Comportamiento.
- ☐ d. Coerción.

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En un ciclo while, el bloque de acciones se ejecuta:

Seleccione una:

- ☐ a. Primero se ejecuta el bloque de acciones, y luego se evalúa la condición.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. Antes de evaluar la condición.
- ☒ d. Después de evaluar como verdadera la condición. ✓

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La programación estructurada se basa en:

Seleccione una:

- ☐ a. Una metodología de desarrollo llamada recursión.
- ☒ b. Una metodología de desarrollo llamada refinamientos sucesivos. ✓
- ☐ c. Ninguna de las opciones.
- ☐ d. Una metodología de desarrollo llamada clausula de Horn.

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La característica de caja negra en la modularización es mediante:

Seleccione una:

- ☐ a. Coerción.
- ☐ b. Comportamiento.
- ☐ c. Polimorfismo.
- ☒ d. Encapsulamiento. ✓

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las estructuras selectivas son:

Seleccione una:

- ☐ a. Estructuras secuenciales.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. Estructuras repetitivas.
- ☒ d. Estructuras alternativas. ✓

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Una subrutina dentro de un programa hace que:

Seleccione una:

- ☐ a. El código principal se cancele y finalice el programa.
- ☒ b. El código principal siga en otra línea. Y cuando la subrutina se ejecuta, el código principal continua con su ejecución. ✓
- ☐ c. El código principal continúe en la siguiente línea.
- ☐ d. Ninguna de las opciones.

Pregunta **20**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El paradigma de programación imperativa se basa en resolver los problemas a partir de:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☐ b. La identificación de clases.
- ☒ c. La ejecución de programas, que indican a la computadora las acciones a realizar. ✓
- ☐ d. La identificación de objetos.

[◀ Principales cambios en la versión Pharo 5.0](#)

[PPR - 2020 Presentación](#)
[U3 Parte V - Relaciones; Composición ▶](#)