

Pregunta **1**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

La característica de caja negra en la modularización es mediante:

- Seleccione una:
- ☐ a. Polimorfismo.
 - ☐ b. Coerción.
 - ☒ c. Encapsulamiento.
 - ☐ d. Comportamiento.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **2**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

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

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **3**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

Un programa de computadora, puede definirse como:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **4**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

La programación lineal se la conoce como:

- Seleccione una:
- ☐ a. Programación Funcional.
 - ☐ b. Programación estructurada.
 - ☒ c. Programación no estructurada.
 - ☐ d. Programación Orientada a Objetos.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **5**
Respuesta
guardada
Puntúa como 4

Una instrucción goto permite:

Seleccione una:

- ☐ a. Pasar el control a sólo dos partes del programa.
- ☐ b. Pasar el control a una sola parte del programa.
- ☒ c. Pasar el control a cualquier otra parte del programa.
- ☐ d. Ninguna de las opciones.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **6**
Respuesta
guardada
Puntúa como 4

La programación estructurada combina tres estructuras lógicas:

Seleccione una:

- ☐ a. Secuencia, implicación e iteración.
- ☒ b. Secuencia, selección, iteración.
- ☐ c. Secuencia, negación, iteración.
- ☐ d. Ninguna de las opciones.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **7**
Respuesta
guardada
Puntúa como 4

Un programa es fiable si:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☐ b. Especifica qué operaciones son válidas para cada tipo de dato.
- ☒ c. Realiza sus especificaciones en cualquier condición.
- ☐ d. Efectúa sus especificaciones bajo ciertas condiciones.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **8**
Respuesta
guardada
Puntúa como 4

Un paradigma se define como:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☐ b. Un patrón de diseño que facilita el desarrollo de un programa.
- ☐ c. Los criterios a tener en cuenta para la resolución de problemas.
- ☒ d. 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.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **9**
Respuesta
guardada
Puntúa como 4

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

Seleccione una:

- ☐ a. Primero se evalúa la condición y después se ejecutan las acciones.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☒ c. Antes de evaluar la condición.
- ☐ d. Después de evaluar la condición.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **10**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

Las estructuras selectivas son:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)Pregunta **11**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

La ventaja de utilizar una subrutina en un programa estructurado es:

Seleccione una:

- ☒ a. Descomposición de problemas complejos en problemas simples.
- ☐ b. La coerción.
- ☐ c. El orden superior.
- ☐ d. El polimorfismo.

[Quitar mi selección](#)Pregunta **12**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

Al utilizar la instrucción goto los programas son:

Seleccione una:

- ☐ a. Fáciles de comprender.
- ☐ b. Legibles.
- ☐ c. Ninguna de las opciones.
- ☒ d. Muy poco legibles.

[Quitar mi selección](#)Pregunta **13**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

Una subrutina dentro de un programa hace que:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)Pregunta **14**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

Un paradigma de programación es:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **15**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **16**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

La programación estructurada se basa en:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **17**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

Algunos de los lenguajes asociados al paradigma funcional son:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **18**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

La modularidad implica:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **19**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

Las variables locales son:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **20**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

Un lenguaje de programación se conceptualiza como:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **21**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

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. Después de evaluar como verdadera la condición.
- ☐ d. Antes de evaluar la condición.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **22**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

La sintaxis de un lenguaje de programación es:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **23**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

El paradigma lógico se basa:

Seleccione una:

- ☒ a. En la definición de reglas lógicas para luego, a través de un motor de inferencia lógica, responder preguntas planteadas al sistema.
- ☐ b. En la idea de encapsular estado y operaciones en objetos.
- ☐ c. En la evaluación de funciones matemáticas, evitando declarar y cambiar datos.
- ☐ d. Ninguna de las opciones.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **24**Respuesta
guardada

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **25**

Respuesta guardada

Puntúa como 4

Un lenguaje de programación se considera puro:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

[◀ playground](#)

Ir a...

[U3Diapositivas02PPR2020 ▶](#)

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](#)

[Ir a...](#)

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

Comenzado el	sábado, 15 de agosto de 2020, 17:00
Estado	Finalizado
Finalizado en	sábado, 15 de agosto de 2020, 17:22
Tiempo empleado	22 minutos 11 segundos
Calificación	100,00 de 100,00

Pregunta 1

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

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

El paradigma lógico se basa:

Seleccione una:

- ☐ a. En la idea de encapsular estado y operaciones en objetos.
- ☒ b. En la definición de reglas lógicas para luego, a través de un motor de inferencia lógica, responder preguntas planteadas al sistema. ✓
- ☐ c. Ninguna de las opciones.
- ☐ d. En la evaluación de funciones matemáticas, evitando declarar y cambiar datos.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

La modularidad implica:

Seleccione una:

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

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Un programa de computadora, puede definirse como:

Seleccione una:

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

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un lenguaje de programación se considera puro:

Seleccione una:

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

Pregunta **6**

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. La facilidad de lectura y comprensión de los programas. ✓
- ☐ c. Soporte para la abstracción de algoritmos y datos.
- ☐ d. Expresividad del lenguaje.

Pregunta **7**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un programa es fiable si:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☒ b. Realiza sus especificaciones en cualquier condición. ✓
- ☐ c. Efectúa sus especificaciones bajo ciertas condiciones.
- ☐ d. Especifica qué operaciones son válidas para cada tipo de dato.

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Algunos de los lenguajes asociados al paradigma funcional son:

Seleccione una:

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

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un paradigma de programación es:

Seleccione una:

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

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un lenguaje de programación se conceptualiza como:

Seleccione una:

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

Pregunta **11**

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. Accesibles en un contexto determinado. ✓
- ☐ d. Aquellas que perduran en un ámbito mayor.

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En la programación estructurada, las estructuras de control son:

Seleccione una:

- ☐ a. Las pseudovariables.
- ☐ b. Las variables globales.
- ☒ c. Ninguna de las opciones es correcta. ✓
- ☐ d. Las variables locales.

Pregunta **13**

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

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La programación lineal se la conoce como:

Seleccione una:

- ☐ a. Programación Orientada a Objetos.
- ☒ b. Programación no estructurada. ✓
- ☐ c. Programación Funcional.
- ☐ d. Programación estructurada.

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En la programación estructurada, las características deseables de un módulo en relación a su tamaño, debe ser:

Seleccione una:

- ☐ a. Tamaño relativamente grande.
- ☐ b. Tamaño muy grande.
- ☐ c. Tamaño muy pequeño aunque no cumpla mínimamente con su funcionalidad.
- ☒ d. Tamaño relativamente pequeño. ✓

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

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

Seleccione una:

- ☒ a. Antes de evaluar la condición. ✓
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. Primero se evalúa la condición y después se ejecutan las acciones.
- ☐ d. Después de evaluar la condición.

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La programación lineal se la conoce como:

Seleccione una:

- ☐ a. Programación Funcional.
- ☐ b. Programación Orientada a Objetos.
- ☐ c. Programación estructurada.
- ☒ d. Programación no estructurada. ✓

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La característica de caja negra en la modularización es mediante:

Seleccione una:

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

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La característica de caja negra en la modularización es mediante:

Seleccione una:

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

Pregunta **20**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En la programación estructurada, un procedimiento es:

Seleccione una:

- ☐ a. Un subproceso que nunca recibe parámetros y retorna valores.
- ☐ b. Un subproceso que puede recibir parámetros sin retornar valores.
- ☒ c. Un subproceso que puede recibir o no parámetros sin retornar valores. ✓
- ☐ d. Un subproceso que siempre recibe parámetros y retorna valores.

◀ TP 01: Programación Orientada a
Objetos

Ir a...

Filminas de Clase: Unidad 3: Paradigma
Orientado a Objetos (Parte II) ▶

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [ISI PPR 2K4](#) / [Semana 4](#)
/ [Evaluación teórica de unidades 1 y 2 \(primer cuatrimestre de 2020\) - cursos 2k4, 2k7 y 2k10.](#)

Comenzado el	jueves, 9 de abril de 2020, 11:44
Estado	Finalizado
Finalizado en	jueves, 9 de abril de 2020, 11:58
Tiempo empleado	14 minutos 51 segundos
Calificación	96 de 100

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Una instrucción goto permite:

Seleccione una:

- ☐ a. Pasar el control a sólo dos partes del programa.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. Pasar el control a una sola parte del programa.
- ☒ d. Pasar el control a cualquier otra parte del programa. ✓

Pregunta 2

Incorrecta

Puntúa 0 sobre 4

La programación lineal se la conoce como:

Seleccione una:

- ☐ a. Programación estructurada.
- ☒ b. Programación Funcional. ✗
- ☐ c. Programación Orientada a Objetos.
- ☐ d. Programación no estructurada.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

La ventaja de utilizar una subrutina en un programa estructurado es:

Seleccione una:

- ☐ a. El orden superior.
- ☐ b. El polimorfismo.
- ☒ c. Descomposición de problemas complejos en problemas simples. ✓
- ☐ d. La coerción.

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Un programa de computadora, puede definirse como:

Seleccione una:

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

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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

Seleccione una:

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

Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Las estructuras selectivas son:

Seleccione una:

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

Pregunta **7**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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

Seleccione una:

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

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Las variables locales son:

Seleccione una:

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

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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

Seleccione una:

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

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Un programa es fiable si:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☒ b. Realiza sus especificaciones en cualquier condición. ✓
- ☐ c. Especifica qué operaciones son válidas para cada tipo de dato.
- ☐ d. Efectúa sus especificaciones bajo ciertas condiciones.

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Un lenguaje de programación se conceptualiza como:

Seleccione una:

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

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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

Seleccione una:

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

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Un paradigma de programación es:

Seleccione una:

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

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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 **15**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

La sintaxis de un lenguaje de programación es:

Seleccione una:

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

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

La programación estructurada se basa en:

Seleccione una:

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

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Una subrutina dentro de un programa hace que:

Seleccione una:

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

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Al utilizar la instrucción goto los programas son:

Seleccione una:

- ☐ a. Fáciles de comprender.
- ☒ b. Muy poco legibles. ✓
- ☐ c. Legibles.
- ☐ d. Ninguna de las opciones.

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

El paradigma lógico se basa:

Seleccione una:

- ☐ a. En la evaluación de funciones matemáticas, evitando declarar y cambiar datos.
- ☒ b. En la definición de reglas lógicas para luego, a través de un motor de inferencia lógica, responder preguntas planteadas al sistema. ✓
- ☐ c. Ninguna de las opciones.
- ☐ d. En la idea de encapsular estado y operaciones en objetos.

Pregunta **20**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☐ b. Después de evaluar la condición.
- ☒ c. Antes de evaluar la condición. ✓
- ☐ d. Primero se evalúa la condición y después se ejecutan las acciones.

Pregunta **21**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

La programación estructurada combina tres estructuras lógicas:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☐ b. Secuencia, negación, iteración.
- ☒ c. Secuencia, selección, iteración. ✓
- ☐ d. Secuencia, implicación e iteración.

Pregunta **22**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

La característica de caja negra en la modularización es mediante:

Seleccione una:

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

Pregunta **23**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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. Los criterios a tener en cuenta para la resolución de problemas.
- ☐ d. Un patrón de diseño que facilita el desarrollo de un programa.

Pregunta **24**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Algunos de los lenguajes asociados al paradigma funcional son:

Seleccione una:

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

Pregunta **25**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

La modularidad implica:

Seleccione una:

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

◀

U2DiapositivasPPR2020

Ir a...

U4 POO - Caso de Estudio Clase 2 ▶

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [ISI PPR 2K6](#) / 10 de agosto - 16 de agosto / [Evaluación teórica de las unidades 1 y 2](#)

Pregunta **1**

Sin responder
aún

Puntúa como 4

La ventaja de utilizar una subrutina en un programa estructurado es:

Seleccione una:

- ☐ a. La coerción.
- ☐ b. El polimorfismo.
- ☐ c. El orden superior.
- ☒ d. Descomposición de problemas complejos en problemas simples.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **2**

Sin responder
aún

Puntúa como 4

La sintaxis de un lenguaje de programación es:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **3**

Sin responder
aún

Puntúa como 4

Un programa es fiable si:

Seleccione una:

- ☐ a. Efectúa sus especificaciones bajo ciertas condiciones.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☒ c. Realiza sus especificaciones en cualquier condición.
- ☐ d. Especifica qué operaciones son válidas para cada tipo de dato.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **4**

Sin responder
aún

Puntúa como 4

Al utilizar la instrucción goto los programas son:

Seleccione una:

- ☐ a. Legibles.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. Fáciles de comprender.
- ☒ d. Muy poco legibles.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **5**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Un paradigma de programación es:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **6**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La programación estructurada se basa en:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **7**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Algunos de los lenguajes asociados al paradigma funcional son:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **8**

Sin responder aún

Puntúa como 4

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. Soporte para la abstracción de algoritmos y datos.
- ☒ c. La facilidad de lectura y comprensión de los programas.
- ☐ d. Expresividad del lenguaje.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **9**

Sin responder aún

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **10**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Un programa de computadora, puede definirse como:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **11**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Las variables locales son:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **12**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La característica de caja negra en la modularización es mediante:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **13**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La programación estructurada combina tres estructuras lógicas:

Seleccione una:

- ☐ a. Secuencia, negación, iteración.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. Secuencia, implicación e iteración.
- ☒ d. Secuencia, selección, iteración.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **14**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Las estructuras selectivas son:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **15**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Un lenguaje de programación se considera puro:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **16**

Sin responder aún

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **17**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Una instrucción goto permite:

Seleccione una:

- ☐ a. Pasar el control a sólo dos partes del programa.
- ☐ b. Pasar el control a una sola parte del programa.
- ☒ c. Pasar el control a cualquier otra parte del programa.
- ☐ d. Ninguna de las opciones.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **18**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La programación lineal se la conoce como:

Seleccione una:

- ☐ a. Programación estructurada.
- ☐ b. Programación Funcional.
- ☒ c. Programación no estructurada.
- ☐ d. Programación Orientada a Objetos.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **19**Sin responder
aún

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)Pregunta **20**Sin responder
aún

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

- ☒ a. Antes de evaluar la condición.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. Después de evaluar la condición.
- ☐ d. Primero se evalúa la condición y después se ejecutan las acciones.

[Quitar mi selección](#)Pregunta **21**Sin responder
aún

Puntúa como 4

La modularidad implica:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)Pregunta **22**Sin responder
aún

Puntúa como 4

Un lenguaje de programación se conceptualiza como:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **23**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Una subrutina dentro de un programa hace que:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **24**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Un paradigma se define como:

Seleccione una:

- ☒ a. 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.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. Un patrón de diseño que facilita el desarrollo de un programa.
- ☐ d. Los criterios a tener en cuenta para la resolución de problemas.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **25**

Sin responder aún

Puntúa como 4

El paradigma lógico se basa:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☒ b. En la definición de reglas lógicas para luego, a través de un motor de inferencia lógica, responder preguntas planteadas al sistema.
- ☐ c. En la idea de encapsular estado y operaciones en objetos.
- ☐ d. En la evaluación de funciones matemáticas, evitando declarar y cambiar datos.

[Quitar mi selección](#)

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

Ir a...

[Presentación Unidad 3 - 3 - Smalltalk parte 2 ▶](#)

Pregunta **1**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La ventaja de utilizar una subrutina en un programa estructurado es:

Seleccione una:

- ☐ a. La coerción.
- ☒ b. Descomposición de problemas complejos en problemas simples.
- ☐ c. El orden superior.
- ☐ d. El polimorfismo.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **2**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Un programa de computadora, puede definirse como:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **3**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Un paradigma de programación es:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **4**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Una subrutina dentro de un programa hace que:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☒ 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. El código principal se cancele y finalice el programa.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **5**Sin responder
aún

Puntúa como 4

Un lenguaje de programación se considera puro:

Seleccione una:

- ☐ a. Si implementa algunas de las características definidas en 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 todas las características definidas de sólo un paradigma.

[Quitar mi selección](#)Pregunta **6**Sin responder
aún

Puntúa como 4

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. Un modelo que facilita la construcción de programas.
- ☒ d. Una técnica estándar de comunicación que permite expresar las instrucciones que pueden ser interpretadas por una computadora.

[Quitar mi selección](#)Pregunta **7**Sin responder
aún

Puntúa como 4

Al utilizar la instrucción goto los programas son:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☒ b. Muy poco legibles.
- ☐ c. Fáciles de comprender.
- ☐ d. Legibles.

[Quitar mi selección](#)Pregunta **8**Sin responder
aún

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **9**

Sin responder aún

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

- ☐ a. Después de evaluar la condición.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☐ c. Primero se evalúa la condición y después se ejecutan las acciones.
- ☒ d. Antes de evaluar la condición.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **10**

Sin responder aún

Puntúa como 4

El paradigma lógico se basa:

Seleccione una:

- ☐ a. En la idea de encapsular estado y operaciones en objetos.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☒ c. En la definición de reglas lógicas para luego, a través de un motor de inferencia lógica, responder preguntas planteadas al sistema.
- ☐ d. En la evaluación de funciones matemáticas, evitando declarar y cambiar datos.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **11**

Sin responder aún

Puntúa como 4

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. Después de evaluar como verdadera la condición.
- ☐ c. Ninguna de las opciones.
- ☐ d. Antes de evaluar la condición.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **12**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La modularidad implica:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **13**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La programación lineal se la conoce como:

Seleccione una:

- ☐ a. Programación Orientada a Objetos.
- ☒ b. Programación no estructurada.
- ☐ c. Programación estructurada.
- ☐ d. Programación Funcional.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **14**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Un programa es fiable si:

Seleccione una:

- ☐ a. Efectúa sus especificaciones bajo ciertas condiciones.
- ☐ b. Ninguna de las opciones.
- ☒ c. Realiza sus especificaciones en cualquier condición.
- ☐ d. Especifica qué operaciones son válidas para cada tipo de dato.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **15**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Una instrucción goto permite:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones.
- ☐ b. Pasar el control a sólo dos partes del programa.
- ☐ c. Pasar el control a una sola parte del programa.
- ☒ d. Pasar el control a cualquier otra parte del programa.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **16**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Las estructuras selectivas son:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **17**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La programación estructurada combina tres estructuras lógicas:

Seleccione una:

- ☒ a. Secuencia, selección, iteración.
- ☐ b. Secuencia, implicación e iteración.
- ☐ c. Secuencia, negación, iteración.
- ☐ d. Ninguna de las opciones.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **18**

Sin responder aún

Puntúa como 4

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.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **19**

Sin responder aún

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **20**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La programación estructurada se basa en:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **21**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La sintaxis de un lenguaje de programación es:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **22**

Sin responder aún

Puntúa como 4

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

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **23**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La característica de caja negra en la modularización es mediante:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **24**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Un paradigma se define como:

Seleccione una:

- ☒ a. 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.
- ☐ b. Un patrón de diseño que facilita el desarrollo de un programa.
- ☐ c. Los criterios a tener en cuenta para la resolución de problemas.
- ☐ d. Ninguna de las opciones.

[Quitar mi selección](#)

Pregunta **25**

Sin responder aún

Puntúa como 4

Algunos de los lenguajes asociados al paradigma funcional son:

Seleccione una:

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

[Quitar mi selección](#)

[◀ playground](#)

Ir a...

[U3Diapositivas02PPR2020 ▶](#)