<u>Página Principal</u> / Mis cursos / <u>ISI PPR 2K11</u> / 10 de Agosto - 15 de Agosto / <u>Evaluación teórica de unidades 1 y 2 (segundo cuatrimestre de 2020) - curso 2k11.</u>

Pregunta 1 Respuesta	La característica de caja negra en la modularización es mediante:
guardada	Seleccione una:
Puntúa como 4	O a. Polimorfismo.
	O b. Coerción.
	© c. Encapsulamiento.
	O d. Comportamiento.
	Quitar mi selección
Pregunta 2 Respuesta	El paradigma de programación imperativa se basa en resolver los problemas a partir de:
guardada	Seleccione una:
Puntúa como 4	a. La ejecución de programas, que indican a la computadora las acciones a realizar.
	O b. Ninguna de las opciones.
	O c. La identificación de objetos.
	O d. La identificación de clases.
	Quitar mi selección
Pregunta 3 Respuesta	Un programa de computadora, puede definirse como:
guardada	Seleccione una:
Puntúa como 4	O a. Conjunto de funciones que definen la ejecución de una acción en la computadora.
	O 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.
	O d. Ninguna de las opciones.
	Quitar mi selección
Pregunta 4 Respuesta	La programación lineal se la conoce como:
guardada	Seleccione una:
Puntúa como 4	O a. Programación Funcional.
	O b. Programación estructurada.
	o c. Programación no estructurada.
	O d. Programación Orientada a Objetos.
	Quitar mi selección

Pregunta **5**Respuesta guardada

Puntúa como 4

Una instrucción goto permite:

Seleccione una:

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

Quitar mi selección

Pregunta **6**

La programación estructurada combina tres estructuras lógicas:

Respuesta guardada

guardada

Puntúa como 4

- Seleccione una:
- O a. Secuencia, implicación e iteración.
- o b. Secuencia, selección, iteración.
- O c. Secuencia, negación, iteración.
- O 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.
- O b. Especifica qué operaciones son válidas para cada tipo de dato.
- o c. Realiza sus especificaciones en cualquier condición.
- O 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.
- O b. Un patrón de diseño que facilita el desarrollo de un programa.
- O 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:
- O a. Primero se evalúa la condición y después se ejecutan las acciones.
- O b. Ninguna de las opciones.
- o c. Antes de evaluar la condición.
- O d. Después de evaluar la condición.

020	Evaluación teórica de unidades 1 y 2 (segundo cuatrimestre de 2020) - curso 2k11.
Pregunta 10	Las estructuras selectivas son:
Respuesta guardada	
Puntúa como 4	Seleccione una:
	b. Ninguna de las opciones.
	c. Estructuras repetitivas.
	d. Estructuras alternativas.
	Quitar mi selección
Pregunta 11	La ventaja de utilizar una subrutina en un programa estructurado es:
Respuesta	La vertaja de dilizar dra sasratiria en un programa estractarado es.
guardada	Seleccione una:
Puntúa como 4	 a. Descomposición de problemas complejos en problemas simples.
	O b. La coerción.
	○ c. El orden superior.
	O d. El polimorfismo.
	Quitar mi selección
- 12	
Pregunta 12 Respuesta	Al utilizar la instrucción goto los programas son:
guardada	Seleccione una:
Puntúa como 4	O a. Fáciles de comprender.
	O b. Legibles.
	O c. Ninguna de las opciones.
	d. Muy poco legibles.
	Quitar mi selección
10	
Pregunta 13	Una subrutina dentro de un programa hace que:
Respuesta guardada	Seleccione una:
Puntúa como 4	a. El código principal se cancele y finalice el programa.
	O 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	Un paradigma de programación es:
Respuesta guardada	Solocciono una:
Puntúa como 4	Seleccione una:
	 b. Es un modelo básico de diseño e implementación de programas, que permite desarrollar software conforme a
	ciertos principios.
	O c. Colección de patrones conceptuales que modelan el proceso de mantenimiento de programas.
	O d. Conjunto de patrones de diseño que permite el desarrollo de programas.
	Quitar mi selección

Evaluación teórica de unidades 1 y 2 (segundo cuatrimestre de 2020) - curso 2k11. Pregunta 15 Algunos de los lenguajes asociados al paradigma orientado a objetos son: Respuesta guardada Seleccione una: Puntúa como 4 a. Smalltalk, Simula, Java y C++. O b. Fortrán y Pascal. O c. C y Cobol. d. Lisp, Haskell y ML. Quitar mi selección Pregunta **16** La programación estructurada se basa en: Respuesta guardada Seleccione una: Puntúa como 4 a. Una metodología de desarrollo llamada refinamientos sucesivos. b. Ninguna de las opciones. c. Una metodología de desarrollo llamada recursión. O d. Una metodología de desarrollo llamada clausula de Horn. Quitar mi selección Pregunta 17 Algunos de los lenguajes asociados al paradigma funcional son: Respuesta guardada Seleccione una: Puntúa como 4 a. C, Haskell, Java. b. Lisp, Haskell, Java. c. Lisp, Haskell, ML. O d. Haskell, ML, C. Quitar mi selección Pregunta 18 La modularidad implica: Respuesta guardada Seleccione una: Puntúa como 4 a. La facilidad de trasladar el código de una plataforma a otra diferente sin grandes cambios. O 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. O d. Ninguna de las opciones. Quitar mi selección Pregunta 19 Las variables locales son: Respuesta guardada Seleccione una: Puntúa como 4 a. Accesibles en más de un contexto determinado. O b. Accesibles desde cualquier parte del programa. O c. Aquellas que perduran en un ámbito mayor.

O d. Accesibles en un contexto determinado.

Respuesta guardada

Puntúa como 4

Un lenguaje de programación se conceptualiza como:

Seleccione una:

- O 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.
- Od. 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:

- O a. Primero se ejecuta el bloque de acciones, y luego se evalúa la condición.
- O b. Ninguna de las opciones.
- o c. Después de evaluar como verdadera la condición.
- O 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:

- O a. El conjunto de reglas que proporcionan el significado de una sentencia o instrucción del lenguaje.
- O b. Ninguna de las opciones.
- O 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.
- O b. En la idea de encapsular estado y operaciones en objetos.
- O 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.
- O b. Ninguna de las opciones.
- O c. Soporte para la abstracción de algoritmos y datos.
- O d. Expresividad del lenguaje.

Pregunta 25
Respuesta
guardada
Puntúa como 4

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

Ir a...

U3Diapositivas02PPR2020 ►

Página Principal / Mis cursos / ISI PPR 2K9 / Semana: 10 al 16 de Agosto / Cuestionario 1 - Unidades 1 y 2

Comenzado e	l lunes, 10 de agosto de 2020, 20:00
Estado	Finalizado
Finalizado er	, ,
Tiempo empleado	5
Calificación	
Pregunta 1	Un programa de computadora, puede definirse como:
Correcta	
Puntúa 5,00 sobre 5,00	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	Algunos de los lenguajes asociados al paradigma orientado a objetos
Correcta Puntúa 5,00	son:
sobre 5,00	Seleccione una:
	a. Fortrán y Pascal.
	b. Smalltalk, Simula, Java y C++. ✓
	c. C y Cobol.
	O d. Lisp, Haskell y ML.
Pregunta 3	Un paradigma de programación es:
Correcta	Seleccione una:
Puntúa 5,00 sobre 5,00	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	Algunas de las languaiss asociadas al paradigma funcional con-
Correcta	Algunos de los lenguajes asociados al paradigma funcional son:
Puntúa 5,00	Seleccione una:
sobre 5,00	a. Lisp, Haskell, ML. ✓
	○ b. C, Haskell, Java.
	c. Lisp, Haskell, Java.

Pregunta **5** Un lenguaje de programación se conceptualiza como: Correcta Puntúa 5,00 Seleccione una: sobre 5,00 a. Un lenguaje no formal que especifica una serie de instrucciones para que sean interpretadas por una computadora. b. Ninguna de las opciones. o 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 Un lenguaje de programación se considera puro: Correcta Seleccione una: Puntúa 5,00 sobre 5,00 a. Si implementa todas las características definidas de sólo un paradigma. 🗸 b. Si implementa las características definidas de más de un paradigma. o. Si no implementa ninguna de las características definidas en un paradigma. O d. Si implementa algunas de las características definidas en un paradigma. Pregunta **7** La sintaxis de un lenguaje de programación es: Correcta Puntúa 5.00 Seleccione una: sobre 5,00 a. Ninguna de las opciones. b. El conjunto de reglas que gobiernan la construcción de sentencias válidas en un lenguaje. 🗸 o. El conjunto de reglas que proporcionan el significado de una sentencia o instrucción del lenguaje. od. El conjunto de reglas que define la sintaxis y significado de sentencias en un lenguaje. Pregunta 8 Uno de los criterios de evaluación de los lenguajes de programación es la Correcta legibilidad que está relacionado con: Puntúa 5.00 sobre 5,00 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 Un paradigma se define como:

Pregunta **9**Correcta
Puntúa 5,00

sobre 5.00

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

Pregunta 10	La modularidad implica:
Correcta	
Puntúa 5,00 sobre 5,00	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	Dentro de la Programación estructurada, las variables globales son:
Puntúa 5,00	Seleccione una:
sobre 5,00	a. No son accesibles desde cualquier parte del programa.
	O b. Son aquellas que no perduran en un ámbito mayor.
	oc. Accesibles en un contexto determinado y particular.
Pregunta 12 Correcta	Las variables locales son:
Puntúa 5,00	Seleccione una:
sobre 5,00	a. Accesibles desde cualquier parte del programa.
	O b. Accesibles en más de un contexto determinado.
	o. Aquellas que perduran en un ámbito mayor.
	d. Accesibles en un contexto determinado. ✓
Pregunta 13	
Correcta	Las variables locales son:
Puntúa 5,00	Seleccione una:
sobre 5,00	a. Accesibles en un contexto determinado.
	O b. Aquellas que perduran en un ámbito mayor.
	oc. Accesibles desde cualquier parte del programa.
	O d. Accesibles en más de un contexto determinado.
- 14	
Pregunta 14 Correcta	La característica de caja negra en la modularización es mediante:
Puntúa 5,00	Seleccione una:
sobre 5,00	a. Encapsulamiento. ✓
	O b. Polimorfismo.
	c. Comportamiento.
	O d. Coerción.

Pregunta 15 Correcta	En un ciclo while, el bloque de acciones se ejecuta:
Puntúa 5,00 sobre 5,00	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	La programación estructurada se basa en:
Puntúa 5,00	Seleccione una:
sobre 5,00	 a. Una metodología de desarrollo llamada recursión.
	 b. Una metodología de desarrollo llamada refinamientos sucesivos.
	c. Ninguna de las opciones.
	O d. Una metodología de desarrollo llamada clausula de Horn.
Pregunta 17 Correcta	La característica de caja negra en la modularización es mediante:
Puntúa 5,00 sobre 5,00	Seleccione una: a. Coerción.
	b. Comportamiento.
	c. Polimorfismo.
	 d. Encapsulamiento.
10	
Pregunta 18 Correcta	Las estructuras selectivas son:
Puntúa 5,00 sobre 5,00	Seleccione una:
30016 3,00	a. Estructuras secuenciales.
	 b. Ninguna de las opciones.
	c. Estructuras repetitivas.
Pregunta 19 Correcta	Una subrutina dentro de un programa hace que:
Puntúa 5,00	Seleccione una:
sobre 5,00	 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.
	O d. Ninguna de las opciones.

Pregunta 20 El paradigma de programación imperativa se basa en resolver los Correcta problemas a partir de: Puntúa 5,00 sobre 5,00 Seleccione una: a. Ninguna de las opciones. O b. La identificación de clases. o c. La ejecución de programas, que indican a la computadora las acciones a realizar. 🗸 O d. La identificación de objetos. PPR - 2020 Presentación → Principales cambios en Ir a... U3 Parte V - Relaciones; la versión Pharo 5.0 Composición ►

Página Principal / Mis cursos / ISI PPR 2K1 / Semana 3 - Unidad 3 / Cuestionario 1 - Unidades 1 y 2

Comenzado elsábado, 15 de agosto de 2020, 17:00EstadoFinalizadoFinalizado ensábado, 15 de agosto de 2020, 17:22Tiempo empleado22 minutos 11 segundosCalificación100,00 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.
- od. 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.
- O 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:

- 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.

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Correcta

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.
- oc. Lisp, Haskell, Java.
- od. 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.
- o. 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

Correct

Puntúa 5,00 sobre 5.00 Un lenguaje de programación se conceptualiza como:

- 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.
- O d. Un lenguaje no formal que especifica una serie de instrucciones para que sean interpretadas por una computadora.

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.
- 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.
- o 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:

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

La programación lineal se l Seleccione una: a. Programación Funcio b. Programación Orien c. Programación estruc d. Programación no es	onal. Itada a Objetos.	
a. Programación Funcionb. Programación Orienc. Programación estruct	tada a Objetos.	
b. Programación Orienc. Programación estruc	tada a Objetos.	
c. Programación estruc		
_		
d Programación no es	cturada.	
a. Programación no es	tructurada. 🗸	
La característica de caja ne	gra en la modularización es mediante:	
Seleccione una:		
a. Comportamiento.		
ob. Polimorfismo.		
C. Coerción.		
d. Encapsulamiento. 	•	
La característica de caja ne	gra en la modularización es mediante:	
Seleccione una:		
a. Polimorfismo.		
O b. Coerción.		
c. Encapsulamiento. 	,	
d. Comportamiento.		
·		
En la programación estruct	urada, un procedimiento es:	
Seleccione una:		
a. Un subproceso que	nunca recibe parámetros y retorna valores.	
o b. Un subproceso que	puede recibir parámetros sin retornar valores.	
c. Un subproceso que	puede recibir o no parámetros sin retornar valc	ores. 🗸
O d. Un subproceso que	siempre recibe parámetros y retorna valores.	
	Ir a	Filminas de Clase: Unidad 3: Paradigma Orientado a Objetos (Parte II) ►
	Seleccione una: a. Comportamiento. b. Polimorfismo. c. Coerción. d. Encapsulamiento. La característica de caja ne Seleccione una: a. Polimorfismo. b. Coerción. c. Encapsulamiento. d. Comportamiento. En la programación estruct Seleccione una: a. Un subproceso que b. Un subproceso que c. Un subproceso que	 a. Comportamiento. b. Polimorfísmo. c. Coerción. d. Encapsulamiento. ✓ La característica de caja negra en la modularización es mediante: Seleccione una: a. Polimorfísmo. b. Coerción. c. Encapsulamiento. ✓ d. Comportamiento. 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.

<u>Página Principal</u> / Mis cursos / <u>ISI PPR 2K4</u> / Semana 4

/ Evaluación teórica de unidades 1 y 2 (primer cuatrimestre de 2020) - cursos 2k4, 2k7 y 2k10.

	Jueves, 9 de abril de 2020, 11:44
Estado	• Finalizado
Finalizado er	jueves, 9 de abril de 2020, 11:58
Tiempo empleado	3
Calificación	96 de 100
Pregunta 1 Correcta	Una instrucción goto permite:
Puntúa 4 sobre 4	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	La programación lineal se la conoce como:
Puntúa 0 sobre	Seleccione una:
4	a. Programación estructurada.
	b. Programación Funcional. *
	c. Programación Orientada a Objetos.
	O d. Programación no estructurada.
Pregunta 3 Correcta	La ventaja de utilizar una subrutina en un programa estructurado es:
	Seleccione una:
Puntúa 4 sobre	Selections and
Puntúa 4 sobre 4	a. El orden superior.
	a. El orden superior.
	a. El orden superior.b. El polimorfismo.
4 Pregunta 4	 a. El orden superior. b. El polimorfismo. c. Descomposición de problemas complejos en problemas simples.
	 a. El orden superior. b. El polimorfismo. c. Descomposición de problemas complejos en problemas simples. d. La coerción.
Pregunta 4 Correcta	 a. El orden superior. b. El polimorfismo. c. Descomposición de problemas complejos en problemas simples. d. La coerción. Un programa de computadora, puede definirse como:
Pregunta 4 Correcta Puntúa 4 sobre	 a. El orden superior. b. El polimorfismo. c. Descomposición de problemas complejos en problemas simples. d. La coerción. Un programa de computadora, puede definirse como: Seleccione una: a. Conjunto de funciones que definen la ejecución de una acción en

Correcta

Puntúa 4 sobre

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

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

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:

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

 ✓

Correcta

Puntúa 4 sobre

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

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.
- D. 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

4

Un lenguaje de programación se considera puro:

Puntúa 4 sobre 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.

https://uv.frc.utn.edu.ar/mod/quiz/review.php?attempt=379137&cmid=88430

Correcta

Puntúa 4 sobre

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

La programación estructurada se basa en:

Seleccione una:

- a. Una metodología de desarrollo llamada recursión.
- b. Una metodología de desarrollo llamada clausula de Horn.
- o. Una metodología de desarrollo llamada refinamientos sucesivos.

~

d. Ninguna de las opciones.

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 4 sobre

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.
- od. 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:

- 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.

Correcta

Puntúa 4 sobre

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.
- o b. Secuencia, negación, iteración.
- c. Secuencia, selección, iteración.
- od. Secuencia, implicación e iteración.

Pregunta **22**

Correcta

Puntúa 4 sobre

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.
- oc. Los criterios a tener en cuenta para la resolución de problemas.
- O 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:

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

Pregunta **25** La modularidad implica: Correcta Seleccione una: Puntúa 4 sobre a. La posibilidad de especificar qué operaciones son válidas para cada tipo de dato. ob. La facilidad de trasladar el código de una plataforma a otra diferente sin grandes cambios. o. Ninguna de las opciones. od. La descomposición de programas dentro de unidades de software como subrutinas, procedimientos, paquetes, etc. 🗸 U4 POO - Caso de Ir a... U2DiapositivasPPR2020 Estudio Clase 2 ►

<u>Página Principal</u> / Mis cursos / <u>ISI PPR 2K6</u> / 10 de agosto - 16 de agosto / <u>Evaluación teórica de las unidades 1 y 2</u>

Pregunta 1 Sin responder	La ventaja de utilizar una subrutina en un programa estructurado es:
aún	Seleccione una:
Puntúa como 4	O a. La coerción.
	O b. El polimorfismo.
	O c. El orden superior.
	O d. Descomposición de problemas complejos en problemas simples.
	Quitar mi selección
Pregunta 2 Sin responder	La sintaxis de un lenguaje de programación es:
aún	Seleccione una:
Puntúa como 4	 a. El conjunto de reglas que gobiernan la construcción de sentencias válidas en un lenguaje.
	O 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.
	<u>Quitar mi selección</u>
Pregunta 3 Sin responder	Un programa es fiable si:
aún	Seleccione una:
Puntúa como 4	O a. Efectúa sus especificaciones bajo ciertas condiciones.
	O b. Ninguna de las opciones.
	o c. Realiza sus especificaciones en cualquier condición.
	O d. Especifica qué operaciones son válidas para cada tipo de dato.
	Quitar mi selección
Pregunta 4	Al utilizar la instrucción goto los programas son:
Sin responder aún	
Puntúa como 4	Seleccione una:
	a. Legibles.b. Ninguna de las opciones.
	A D DUDOUDE OF IECONOLODE
	C. Fáciles de comprender.

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.
- O d. Ninguna de las opciones.

Quitar mi selección

Pregunta **6**

Sin responder aún

Puntúa como 4

La programación estructurada se basa en:

Seleccione una:

- O a. Ninguna de las opciones.
- O b. Una metodología de desarrollo llamada clausula de Horn.
- O 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:

- O a. C, Haskell, Java.
- O b. Haskell, ML, C.
- C. Lisp, Haskell, Java.
- od. 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.
- O b. Soporte para la abstracción de algoritmos y datos.
- o c. La facilidad de lectura y comprensión de los programas.
- O 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++.
- O b. Fortrán y Pascal.
- O c. Lisp, Haskell y ML.
- O d. C y Cobol.

Pregunta 10 Sin responder aún Puntúa como 4

Un programa de computadora, puede definirse como:

Seleccione una:

- a. Ninguna de las opciones.
- O b. Un conjunto de proposiciones que describen un dominio específico.
- O 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

Puntúa como 4

Las variables locales son:

Seleccione una:

- O a. Accesibles desde cualquier parte del programa.
- b. Accesibles en un contexto determinado.
- O 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:

La programación estructurada combina tres estructuras lógicas:

Seleccione una:

- a. Comportamiento.
- O b. Coerción.
- O c. Polimorfismo.
- d. Encapsulamiento.

Quitar mi selección

Pregunta 13 Sin responder

aún

Puntúa como 4

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.
- O b. Ninguna de las opciones.
- O c. Estructuras repetitivas.
- d. Estructuras alternativas.

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.
- O b. Si no implementa ninguna de las características definidas en un paradigma.
- O 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:

- O a. Antes de evaluar la condición.
- O b. Ninguna de las opciones.
- c. Primero se ejecuta el bloque de acciones, y luego se evalúa la condición.
- o 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.
- O 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:

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

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.
- O b. La identificación de objetos.
- c. La ejecución de programas, que indican a la computadora las acciones a realizar.
- O 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.
- O b. Ninguna de las opciones.
- O c. Después de evaluar la condición.
- O 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.
- O 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.
- O b. Ninguna de las opciones.
- o c. Un lenguaje no formal que especifica una serie de instrucciones para que sean interpretadas por una computadora.
- O d. Un modelo que facilita la construcción de programas.

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.
- O b. Ninguna de las opciones.
- O c. El código principal continúe en la siguiente línea.
- od. 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

Un paradigma se define como:

Puntúa como 4

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

Quitar mi selección

Pregunta **25**

Sin responder

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.
- O c. En la idea de encapsular estado y operaciones en objetos.
- O 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 ►

<u>Página Principal</u> / Mis cursos / <u>ISI PPR 2K11</u> / 10 de Agosto - 15 de Agosto / <u>Evaluación teórica de unidades 1 y 2 (segundo cuatrimestre de 2020) - curso 2k11.</u>

Pregunta **1**Sin responder

Puntúa como 4

n Seleccione una:

- O a. La coerción.
- b. Descomposición de problemas complejos en problemas simples.

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

- O c. El orden superior.
- O 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.
- O 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.
- O 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:

- O 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.
- O c. El código principal continúe en la siguiente línea.
- O d. El código principal se cancele y finalice el programa.

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:

- O a. Ninguna de las opciones.
- b. Muy poco legibles.
- O c. Fáciles de comprender.
- O 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.
- o d. La facilidad de lectura y comprensión de los programas.

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.
- O 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:

- O a. En la idea de encapsular estado y operaciones en objetos.
- O 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.
- O d. Antes de evaluar la condición.

Quitar mi selección

Pregunta 12

Sin responder aún

Puntúa como 4

La modularidad implica:

Seleccione una:

- O a. Ninguna de las opciones.
- O 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:

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

11/8/2020 Pregunta 14 aún aún

Sin responder Seleccione una: Puntúa como 4 a. Efectúa sus especificaciones bajo ciertas condiciones. b. Ninguna de las opciones. c. Realiza sus especificaciones en cualquier condición. O d. Especifica qué operaciones son válidas para cada tipo de dato. Quitar mi selección Pregunta 15 Una instrucción goto permite: Sin responder Seleccione una: Puntúa como 4 a. Ninguna de las opciones. O b. Pasar el control a sólo dos partes del programa. O 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 Las estructuras selectivas son: Sin responder Seleccione una: Puntúa como 4 a. Ninguna de las opciones. O b. Estructuras repetitivas. c. Estructuras alternativas. d. Estructuras secuenciales. Quitar mi selección Pregunta **17** La programación estructurada combina tres estructuras lógicas: Sin responder Seleccione una: Puntúa como 4 a. Secuencia, selección, iteración. O b. Secuencia, implicación e iteración. o c. Secuencia, negación, iteración. O d. Ninguna de las opciones. Quitar mi selección Pregunta 18 Las variables locales son: Sin responder Seleccione una: Puntúa como 4 a. Accesibles desde cualquier parte del programa. O b. Accesibles en más de un contexto determinado. O c. Aquellas que perduran en un ámbito mayor. d. Accesibles en un contexto determinado. Quitar mi selección

Un programa es fiable si:

Pregunta **19**Sin responder

Puntúa como 4

aún

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

Seleccione una:

- O a. Fortrán y Pascal.
- O b. Lisp, Haskell y ML.
- c. Smalltalk, Simula, Java y C++.
- O 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.
- O c. Una metodología de desarrollo llamada clausula de Horn.
- O 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.
- O 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.
- O 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:

- O a. La identificación de objetos.
- O b. La identificación de clases.
- c. La ejecución de programas, que indican a la computadora las acciones a realizar.
- O 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:

- O a. Polimorfismo.
- b. Encapsulamiento.
- O c. Coerción.
- d. Comportamiento.

11/8/2020 Pregunta 24 Sin responder aún Puntúa como 4 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.
- O b. Un patrón de diseño que facilita el desarrollo de un programa.
- O c. Los criterios a tener en cuenta para la resolución de problemas.
- O d. Ninguna de las opciones.

Quitar mi selección

Pregunta **25** Sin responder

Algunos de los lenguajes asociados al paradigma funcional son:

Seleccione una:

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

Quitar mi selección

playground

Ir a...

U3Diapositivas02PPR2020