

[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 ▶