

Asignatura: Fundamentos de la programación

Alumnos: Erick Gabriel Peña Cabezas

MRC 20583

Carrera: Ing. Electrónica y automatización

Fecha: 17-10-2025

8/10

~~W.G.~~

4/5

1- ¿Que sign.fica programar?

B

Respuesta: A - Escribir instrucciones en lenguaje natural para el computador.

Justificación: Lenguaje siguiendo un orden de instrucciones para que el ordenador pueda ejecutar

2- ¿Que es un algoritmo?

Respuesta: A

✓

Justificación: Son pasos en secuencia para obtener un objetivo

3- ¿Cual es la diferencia entre compilador e intérprete?

Respuesta: A

✓

Justificación: Comprueba todo el algoritmo es el compilador; el intérprete se basa de línea a línea

4- ¿Cuál NO es una característica deseable de un buen algoritmo?

Respuesta: C

✓

Justificación: Al ser ambiguas no son muy precisas al dar una orden

5- ¿Cual es la forma recomendada de aprender a programar?

Respuesta: B

✓

Justificación: Con esto evitamos los errores manteniendo una precisión clara de los algoritmos



## Capítulo N° 2

1/5

1. Según el enfoque del capítulo, ¿Cuál es el propósito de 'aprender a programar jugando'?

Respuesta: B ✓

Justificación: Para maximizar la retención de información

2. ¿Qué ventaja ofrece el algoritmo en pseudocódigo antes de programar?

Respuesta: A X B ✓

Justificación: con el pseudocódigo se evitan posibles errores en el algoritmo

3. En un diagrama de flujo, ¿Qué símbolo representa una decisión (verdadero/falso)?

Respuesta: A ✓

Justificación: Nos da a conocer cuál es la decisión correcta

4. ¿Cuál es el objetivo de la prueba de escritorio en los ejercicios del capítulo?

Respuesta: B ✓

Justificación: Mediante esta prueba se evita errores en el programa al ejecutarlo

5. El capítulo destaca tres estructuras básicas del control en la programación, ¿Cuáles son?

Respuesta: B ✓

Justificación: Para que el código se ejecute en el ordenador se necesitan estas 3 estructuras