

Asignatura: Fundamentos de la programación
Nombre: Erick Gabriel Perea Ceballos
NRC: 20683
Carrera: Ing. Electrónica y automotriz
Fecha: 17-10-2025

8/10

JMG.

(4/5)

1.- ¿Qué significa 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.- ¿Qué es un algoritmo?

Respuesta: A



Justificación: Son pasos en secuencia para obtener un objetivo.

3.- ¿Cuál es la diferencia entre compilador e intérprete?

Respuesta: A



Justificación: Compila todo el algoritmo es el compilador; el intérprete se basa de linea a linea.

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

Respuesta: C



Justificación: Al ser ambigüas no son muy precisas al dar un orden.

5.- ¿Cuál es la forma de comprobación de aprender a programar?

Respuesta: B



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

Capítulo N° 2

48

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.- ¿Cuáles es el objetivo de la prueba de escritorio en los ejercicios del capítulo?

Respuesta B ✓

Justificación - Mediante esta prueba se ve si se ejecuta en el programa el ejecutable

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

Respuesta - B ✓

Justificación - Porque el código se ejecuta en el ordenador se necesitan estos 3 estructuras