

## Cuestionario 1

1. ¿Qué es la programación?

- a) Encender y apagar la televisión de manera manual
- ☒ b) Dar instrucciones a un dispositivo electrónico
- c) Hablar en un lenguaje de alto nivel
- d) Escribir en binario

2. ¿Qué lenguaje entienden las computadoras?

- a) Compilador
- b) Lenguaje ensamblador
- ☒ c) Lenguaje máquina
- d) Algoritmo

3. ¿Con qué nombre se le conoce a la serie de instrucciones ordenadas que recibe una computadora?

- a) Compilador
- b) Lenguaje máquina
- c) Sistema binario
- ☒ d) Algoritmo

4. ¿Cómo se llama el diagrama utilizado para representar un algoritmo?

- a) Código
- b) Diagrama de clase
- ☒ c) Diagrama de flujo
- d) Programación

5. El lenguaje de bajo nivel también es conocido como...

- a) Código
- b) Diagrama de clase
- ☒ c) Lenguaje ensamblador
- d) Lenguaje de alto nivel

6. Para que la computadora entienda el lenguaje de alto nivel, éste debe pasar por el mecanismo de...
- a) Ensamblador
  - b) Sistema Binario
  - ☒ c) Compilador o Intérprete
  - d) Programación
7. ¿Qué realiza el compilador?
- a) Ejecuta instrucciones
  - b) Genera código en lenguaje de alto nivel
  - ☒ c) Transforma el lenguaje de alto nivel a lenguaje máquina
  - d) Ensamblador
8. ¿En qué sistema numérico está escrito el lenguaje máquina?
- a) Sistema Decimal
  - b) Sistema Hexadecimal
  - ☒ c) Sistema Binario
  - d) Sistema Octal
9. ¿Cuál es lenguaje de programación más parecido al lenguaje humano?
- a) Sistema Binario
  - b) Lenguaje máquina
  - ☒ c) Lenguaje de alto nivel
  - d) Lenguaje de bajo nivel
10. ¿Cuáles son los números que utiliza la computadora en el lenguaje máquina?
- a) 1, 2 y 3
  - b) del 1 al 10
  - ☒ c) 0 y 1
  - d) 1 y 2

## Cuestionario 2

1. ¿Qué almacenan los tipos de datos numéricos?
  - ☒ a) Números
  - b) Caracteres
  - c) Cadenas
  - d) Booleanos
2. ¿Cuál de las siguientes opciones es un tipo de número flotante?
  - a) "Juanita"
  - b) "c" y "x"
  - c) 1234
  - ☒ d) 12.56
3. ¿Los datos numéricos enteros contienen punto decimal?
  - a) Sí
  - ☒ b) No
4. ¿Cuál de las siguientes opciones es un tipo carácter?
  - ☒ a) "juanita"
  - ☒ b) "c"
  - c) 1234
  - d) 12.56
5. ¿Qué tipo de dato es la variable Juanita?
  - ☒ a) Cadena
  - b) Booleanos
  - c) Lógicos
  - d) Numéricos

## Cuestionario 2

1. ¿Qué almacenan los tipos de datos numéricos?
  - ☒ a) Números
  - b) Caracteres
  - c) Cadenas
  - d) Booleanos
2. ¿Cuál de las siguientes opciones es un tipo de número flotante?
  - a) "Juanita"
  - b) "c" y "x"
  - c) 1234
  - ☒ d) 12.56
3. ¿Los datos numéricos enteros contienen punto decimal?
  - a) Si
  - ☒ b) No
4. ¿Cuál de las siguientes opciones es un tipo carácter?
  - ☒ a) "juanita"
  - ☒ b) "c"
  - c) 1234
  - d) 12.56
5. ¿Qué tipo de dato es la variable Juanita?
  - ☒ a) Cadena
  - b) Booleanos
  - c) Lógicos
  - d) Numéricos

6. ¿Qué valores pueden tener los tipos de dato booleanos?  
...

- ☒ a) Verdadero y falso
- b) Números y flotantes
- c) Caracteres
- d) Cadenas

7. ¿Cuál de las siguientes opciones son operadores matemáticos?

- a) `&&` y `||`
- ☒ b) `+`, `-`, `*`
- c) `<=`, `,` `==`
- d) `=`, `&&`

8. ¿Cuál de las siguientes opciones es un operador lógico?

- ☒ a) `&&`
- b) `>=`
- c) `+`, `-`, `/`
- d) `=`

9. ¿Para qué sirven los conectores lógicos?

- a) Unir sílabas
- b) Ordenar alfanuméricos
- ☒ c) Unir preguntas
- d) Para dar respuestas verdaderas

10. ¿Cuál es el conector lógico en donde todas las condiciones deben ser verdaderas para que éste sea verdadero?

- ☒ a) `&&`
- b) `||`

## Cuestionario 3

1. ¿Cuál de las siguientes instrucciones declara un número de tipo entero?
  - a) `num x = 8;`
  - b) `char x = "2";`
  - ☒ c) `int x = 2;`
  - d) `boolean x = "2";`
2. ¿Cuál de las siguientes instrucciones declara una variable de tipo cadena?
  - ☒ a) `String nom = "juanita";`
  - b) `int nom = "123";`
  - c) `char nom = "Juanita";`
  - d) `float cadena = 12.56;`
3. ¿Cuál de las siguientes instrucciones declara un número de tipo flotante?
  - a) `String nom = "juanita";`
  - b) `int car = 12.5;`
  - c) `float var = 12.5;`
  - ☒ d) `float var = 12.5f;`
4. ¿Una variable booleana sólo puede almacenar 2 valores diferentes?
  - ☒ a) Sí
  - b) No
5. ¿Cuál de las siguientes instrucciones declara una función que recibe parámetros y devuelve un valor?
  - ☒ a) `public int funcion(int x, int y){ ... }`
  - b) `public funcion(int x, int y){ ... }`
  - c) `public int(int x, int y){ ... }`
  - d) `public int funcion(x, y){ ... }`

6. ¿Cuál de las siguientes instrucciones declara una función que retorna un valor entero?

- a) `public int funcion (int x, int y){ ... }`
- b) `public float funcion (int x, int y){ ... }`
- c) `public entero funcion (int x, int y){ ... }`
- d) `public int funcion (x, y){ ... }`

7. ¿Cuál de las siguientes instrucciones declara una función que recibe 2 parametros?

- a) `public int funcion (int x, int y){ ... }`
- b) `public float funcion (int x){ ... }`
- c) `public boolean funcion (int x, y){ ... }`
- d) `public int funcion (x, y){ ... }`

8. ¿Cuál de las siguientes instrucciones declara una función que no retorna ningún valor?

- a) `public void funcion (int x, int y){ ... }`
- b) `public float funcion (int x, int y){ ... }`
- c) `public boolean funcion (int x, int y){ ... }`
- d) `public void funcion (x, y){ ... }`

9. ¿Cuál es el operador de asignación?

- a) `=`
- b) `+`
- c) `==`
- d) `&&`

10. ¿Cuál conector lógico devuelve true, si es que todas las condiciones son verdaderas?

- a) `&&`
- b) `||`

### Cuestionario 4

1. ¿Para qué nos sirve la abstracción?
  - ☒ a) Para tomar las propiedades de los objetos de la vida real y pasarlas a código x
  - b) Para clasificar objetos
  - c) Para hacer un código más seguro
  - d) Para encapsular los datos de los objetos
2. ¿Cuáles son las 2 propiedades que se toman de los objetos para la abstracción?
  - a) Color y forma
  - ☒ b) Datos y funcionalidad x
  - c) Datos y forma
  - d) Funcionalidad y tamaño
3. ¿Qué es una instancia?
  - a) Una clase
  - ☒ b) Crear un objeto de una clase x
  - c) Una función
  - d) Un diagrama de clase
4. ¿Cómo se llama la memoria encargada de almacenar los objetos en C#?
  - a) Registros
  - b) ROM
  - c) Pila
  - ☒ d) Cúmulo x
5. ¿Cómo se llama la memoria encargada de almacenar las referencias de objetos en C#?
  - a) Registros
  - b) Cúmulo



c) ROM

☒ Pila x

6. El nombre que declaras para identificar al objeto es una...

a) Pila

☒ Referencia x

c) Clase

d) Abstracción

7. Concepto de POO para crear clases a partir de clases ya existentes:

a) Abstracción

☒ Herencia x

c) Polimorfismo

d) Encapsulamiento

8. Concepto de POO para limitar el acceso a los datos de los objetos:

a) Abstracción

b) Herencia

c) Polimorfismo

☒ Encapsulamiento x

9. ¿Capacidad de un objeto para ser de diferentes tipos a la vez?

a) Abstracción

b) Herencia

☒ Polimorfismo x

d) Encapsulamiento

10. ¿Cómo se llama el siguiente diagrama?