**Visto hasta el 15 de septiembre**

**PREGUNTA 1.** Un lenguaje interpretado suele ser más apto para la web ya que:

1. El código compilado será recompilado por el intérprete.
2. Una vez compilado tu programa, este funciona todas las plataformas.
3. El intérprete se encargará de que tu software funcione correctamente en todos los dispositivos que lo tienen instalado.
4. El proceso de compilación genera los ejecutables automáticamente.

Respuesta: c) El intérprete se encargará de que tu software funcione correctamente en todos los dispositivos que lo tienen instalado.

**PREGUNTA 2**. Python es un lenguaje de programación...

1. Recurrente y espectral.
2. Interpretado, pero con la posibilidad de compilar ciertas partes.
3. 100% compilado.
4. 100% interpretado.

Respuesta: b) Interpretado, pero con la posibilidad de compilar ciertas partes.

**PREGUNTA 3.** En una ALU real a diferencia de las ALU que utilizamos para los ejemplos de clase trabaja con.

1. Números y registros.
2. Las ALU no existen, con un concepto educativo únicamente.
3. Operaciones y números.
4. Operaciones y registros.

Respuesta: d) Operaciones y registros.

**PREGUNTA 4.** ¿Qué factores externos al propio código fuente se tienen en cuenta principalmente en la compilación de un programa?

1. El sistema operativo donde se ejecutará.
2. Ninguno de estos factores se tiene en cuenta al compilar.
3. El microprocesador al que está destinado el software.
4. El microprocesador al que está destinado el software y el sistema operativo donde se ejecutará.

Respuesta: d) El microprocesador al que está destinado el software y el sistema operativo donde se ejecutará.

**PREGUNTA 5.** De las memorias aquí presentes, ¿a cuál se accede al procesador más rápido?

1. A la memoria RAM más rápido y al disco duro más lento.
2. A la memoria RAM más lento y al disco duro más rápido.
3. Ni el disco duro ni la memoria RAM se consideran memoria.
4. A la memoria RAM igual de rápido que al disco duro.

Respuesta: a) A la memoria RAM más rápido y al disco duro más lento.

**PREGUNTA 6.** Un videojuego cómo el buscaminas se considera...

1. Software de aplicación si viene instalado en el Sistema Operativo y Software de sistema si se instala aparte.
2. Un videojuego no es software.
3. Software de sistema.
4. Software de aplicación.

Respuesta: d) Software de aplicación.

**PREGUNTA 7.** Java es un lenguaje de programación:

1. Compilado.
2. Estructurado y compilado al mismo tiempo.
3. Recurrente y espectral.
4. Estructurado.

Respuesta: b) Estructurado y compilado al mismo tiempo.

**PREGUNTA 8.** Un lenguaje de programación compilado implica...

1. Qué el código fuente ha sido transformado en una lista de instrucciones que el procesador del PC puede entender.
2. Que se requiere de un programa interprete intermediario.
3. Que sigue una sintaxis basada en HTML.
4. Que se podrá ejecutar en cualquier sistema operativo sin necesidad de adaptación.

Respuesta: a) Qué el código fuente ha sido transformado en una lista de instrucciones que el procesador del PC puede entender.

**PREGUNTA 9.** En la actualidad hay lenguajes de programación especializados en ciertas tareas como, por ejemplo:

1. Todas las anteriores son correctas.
2. Java para aplicaciones gráficas y Python para software de sistema.
3. R para estadística y SQL para las bases de datos.
4. C para programar aplicaciones de Windows y C# para aplicaciones Linux.

Respuesta: d) C para programar aplicaciones de Windows y C# para aplicaciones Linux.

**PREGUNTA 10.** Suponiendo que tenemos una ALU simplifica que entiende 5 operaciones (sumar, restar, dividir, multiplicar, elevar) y un tamaño de palabra de 32 bits. ¿Cuántos bits se destinarán a determinar la operación a realizar?

1. 4
2. 1
3. 2
4. 3

Respuesta: a) 4

**PREGUNTA 11.** La memoria RAM se considera...

1. Memoria no volátil ya que lo que guarda en ella se mantiene cuando el dispositivo se desconecta.
2. Memoria no volátil ya que lo que guarda en ella se pierde cuando el dispositivo se desconecta.
3. Memoria volátil ya que lo que guarda en ella se mantiene cuando el dispositivo se desconecta.
4. Memoria volátil ya que lo que guarda en ella se pierde cuando el dispositivo se desconecta.

Respuesta: d) Memoria volátil ya que lo que guarda en ella se pierde cuando el dispositivo se desconecta.

**PREGUNTA 12.** De las memorias aquí presentes, ¿a cuál accede el procesador más rápido?

1. A la memoria RAM igual de rápido que al disco duro.
2. A la memoria RAM más lento y al disco duro más rápido.
3. A la memoria RAM más rápido y al disco duro más lento.
4. Ni el disco duro ni la memoria RAM se consideran memoria.

Respuesta: c) A la memoria RAM más rápido y al disco duro más lento.

**PREGUNTA 13.** Nuestro jefe nos presenta el diseño de una ALU simplificada que conoce las siguientes operaciones (sumar, restar, dividir, multiplicar, elevar) y nos comenta que le gustaría añadir una nueva operación, el logaritmo. Sin embargo, nuestro jefe tiene miedo de que añadir nuevas operaciones implique una reducción del tamaño de los números que nuestra ALU sabrá manejar. En este caso concreto, ¿cuál sería la respuesta idónea?

1. No te preocupes, a nadie le importan los números grandes.
2. No te preocupes, ni en este ni en ningún caso añadir el logaritmo afectará el tamaño de los números con los que nuestra ALU podrá trabajar.
3. Haces bien en preocuparte, añadir el logaritmo hará que el tamaño de los números se reduzca.
4. No te preocupes, en este caso, añadir el logaritmo no afectará al tamaño de los números con los que nuestra ALU podrá trabajar.

Respuesta: d) No te preocupes, en este caso, añadir el logaritmo no afectará al tamaño de los números con los que nuestra ALU podrá trabajar.

**PREGUNTA 14.** La única catalogación posible de los lenguajes de programación es:

1. Orientados a la programación estructurada vs orientados a objetos.
2. Interpretados vs Compilados.
3. De bajo y alto nivel.
4. La pregunta es errónea, hay muchas formas distintas de catalogar los lenguajes de programación.

Respuesta: d) La pregunta es errónea, hay muchas formas distintas de catalogar los lenguajes de programación.

**PREGUNTA 15.** ¿A qué memoria tiene un acceso más rápido el procesador?

1. A la memoria caché del procesador.
2. Al disco duro SSD.
3. A la memoria RAM.
4. A la memoria de la tarjeta gráfica.

Respuesta: a) A la memoria caché del procesador.

**PREGUNTA 16.** El nivel de abstracción de un lenguaje indica...

1. Cómo se parece / diferencia se encuentra el lenguaje respecto al intérprete, siendo alto cuando se acerca mucho al lenguaje compilado y bajo cuando se acerca al lenguaje nativo.
2. Cómo se parece / diferencia el lenguaje respecto al código de máquina, siendo bajo cuando se acerca mucho al lenguaje máquina y alto cuando se acerca al lenguaje humano.
3. Cómo se parece / diferencia se encuentra el lenguaje respecto al intérprete, siendo bajo cuando se acerca mucho al lenguaje compilado y alto cuando se acerca al lenguaje nativo.
4. Cómo se parece / diferencia el lenguaje respecto al código máquina, siendo alto cuando se acerca al lenguaje máquina y bajo cuando se acerca al lenguaje humano.

Respuesta: b) Cómo se parece / diferencia el lenguaje respecto al código de máquina, siendo bajo cuando se acerca mucho al lenguaje máquina y alto cuando se acerca al lenguaje humano.

**PREGUNTA 17.** Ordena los siguientes lenguajes según su nivel de abstracción (se nivel bajo a nivel alto):

1. 1. Cobol.

2. Ensamblador.

3. Java.

4. Código máquina.

1. 1. Java.

2. Ensamblador.

3. Cobol.

4. Código máquina

1. 1. Código máquina.

2. Ensamblador.

3. Cobol.

4. Java.

1. 1. Ensamblador.

2. Cobol.

3. Java.

4. Código máquina.

Respuesta: c) 1. Código máquina.

2. Ensamblador.

3. Cobol.

4. Java.

**PREGUNTA 18.** El driver que te permite configurar los colorines a tu mouse gaming es...

1. Un videojuego no es software.
2. Software de aplicación si viene instalado en el sistema operativo y software de sistema si se instala aparte.
3. Software de sistema.
4. Software de aplicación.

Respuesta: c) Software de sistema.

**PREGUNTA 19.** Ensamblador es un lenguaje...

1. Recurrente y espectral.
2. Interpretado.
3. Compilado.
4. De muy alto nivel de abstracción.

Respuesta: c) Compilado.

**PREGUNTA 20.** Un lenguaje de programación interpretado implica...

1. Que el programa está en Python o PHP únicamente.
2. Que el código fuente ha sido transformado en una lista de instrucciones que el procesador del PC.
3. Que se requiere de un programa interprete intermediario.
4. Que sigue una sintaxis basada en HTML.

Respuesta: c) Que se requiere de un programa interprete intermediario.

**PREGUNTA 21.** ¿Es posible programar utilizando código máquina directamente (0 y 1)?

1. No, pero se está investigando como hacerlo.
2. Sí, es muy recomendado.
3. Sí, pero es muy tedioso.
4. No y nunca se podrá.

Respuesta: c) Sí, pero es muy tedioso.

**PREGUNTA 22.** En los ordenadores y dispositivos actuales, de cuál de estas memorias se suele tener más cantidad (en términos de bytes) ...

1. A la memoria de la tarjeta gráfica.
2. De memoria RAM.
3. De disco duro.
4. De memoria caché.

Respuesta: c) De disco duro.