

Check de conocimiento - Guía 1

Introducción a la programación con PSeInt

Al finalizar la guía, **es el momento de validar lo que has aprendido hasta ahora**. Por eso, es importante responder el Check de conocimiento. ¡Aprovecha este espacio para chequear qué tal vienes hasta aquí!

Antes de resolver este cuestionario te recomendamos haber visto con atención el/los videos, la guía de este tema y haber resuelto los ejercicios. Si ya lo hiciste, ¡adelante!

Tendrás un único intento
¡Buena suerte!

decardo1982@gmail.com [Cambiar cuenta](#)



***Obligatorio**

Correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

Estoy cursando... *

Elegir



Nombre *

Tu respuesta

Apellido *

Tu respuesta

Documento de identidad *

Tu respuesta

Correo electrónico con el que estás registrado en Egg *

Tu respuesta

¿Qué es un lenguaje de programación? *

1 punto

- ☐ Es un lenguaje humano, como el español o el inglés.
- ☐ Es un lenguaje formal que, mediante una serie de instrucciones, le permite a un programador escribir un conjunto de órdenes, acciones consecutivas, datos y algoritmos para, de esa forma, resolver problemas.
- ☐ Es la jerga que usan los programadores para comunicarse entre sí



¿Qué es un algoritmo? *

10 puntos

- ☐ Es una relación de variables que pueden ser cuantificadas para calcular el valor de otras de muy difícil o imposible cálculo y que suministra una solución para un problema
- ☐ Un conjunto de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permiten realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba realizar dicha actividad
- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miembros, en las que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacionados mediante operaciones

Marque todas las características de los algoritmos *

1 punto

- ☐ Definido
- ☐ Preciso
- ☐ Correcto
- ☐ Finito
- ☐ Secreto
- ☐ Desordenado
- ☐ Escrito en un buen lenguaje

¿Cuáles son los 3 elementos de un algoritmo? *

1 punto

- ☐ Entrada => Procesos => Salida
- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ variables, constantes y asignaciones
- ☐ Algoritmo x => Código => FinAlgoritmo



Una variable es *

10 puntos

- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación
- ☐ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas

Una constante es *

10 puntos

- ☐ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación
- ☐ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas

Marque cuál de las siguientes variables están escritas en camel case *

1 punto

- ☐ nombrePersona
- ☐ NombrePersona
- ☐ nombre_persona
- ☐ NOMBREpersona



Cuántas variables se pueden definir en un algoritmo: *

10 puntos

- ☐ Una única variable
- ☐ La cantidad que sea necesaria para la realización del algoritmo
- ☐ Máximo 5 variables
- ☐ Máximo tres variables

Entero, carácter, lógico y real son: *

10 puntos

- ☐ Funciones de acceso a datos
- ☐ Instrucciones de acceso a datos
- ☐ Tipos de datos
- ☐ Sentencias de control

La ejecución de la siguiente sentencia de asignación: $A = 6.5$ *

10 puntos

- ☐ A debe ser una variable de tipo real
- ☐ A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena
- ☐ A debe ser una variable de tipo entero
- ☐ A debe ser una variable de tipo cadena



Un operador es *

10 puntos

- ☐ Una variable
- ☐ Un lugar de almacenamiento de datos
- ☐ Un símbolo especial que indica al compilador que se debe realizar una operación matemática o lógica
- ☐ Ninguna de las anteriores

La instrucción Leer de PSeInt nos permite: *

10 puntos

- ☐ Ingresar información por teclado mediante la interfaz
- ☐ Mostrar información o valores mediante la interfaz
- ☐ Leer la información escrita
- ☐ Ninguna de las anteriores es correcta

La instrucción escribir "Ingrese 25 números enteros" permite: *

10 puntos

- ☐ Verificar si el algoritmo está bien hecho
- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ Guardar en la variable pantalla los datos ingresados por teclado
- ☐ Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas



La prueba de escritorio se usa para: *

10 puntos

- ☐ Verificar si el algoritmo es correcto
- ☐ Programar órdenes
- ☐ Todas las anteriores
- ☐ Eliminar virus informáticos

En PseInt el algoritmo debe terminar con: *

1 punto

- ☐ Terminado
- ☐ Fin
- ☐ FinAlgoritmo
- ☐ siamoFuoriDall'algoritmo

¿Cuál es la salida del siguiente código? *

1 punto

```
1  Algoritmo testGuia1
2
3      Definir num Como Entero
4
5      num = 4
6
7  FinAlgoritmo
8
```

- ☐ 4
- ☐ Ninguna, no hay instrucciones de salida
- ☐ num es un entero
- ☐ Num es igual a 4



¿Cuál es el resultado de $10 \text{ MOD } 3$? *

1 punto

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 3
- ☐ 3.33

¿Qué se imprimirá por consola? *

1 punto

Escribir $3+2$

- ☐ $3+2$
- ☐ 5
- ☐ numero entero
- ☐ Ninguna de las anteriores

¿Cuál es la salida del siguiente código? *

1 punto

```
1  Algoritmo testGuia1
2
3      Definir nombre Como Caracter
4
5      Leer nombre
6
7      nombre = "María"
8
9      Escribir nombre
10
11 FinAlgoritmo
12
```

- ☐ No sabemos
- ☐ María
- ☐ Nombre
- ☐ Lo que ingrese el usuario



¿Qué se imprime por consola? *

1 punto

Escribir trunc(10/3)

- ☐ 4
- ☐ 2
- ☐ 3.33
- ☐ 3

Siguiente

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

El formulario se creó en Egg Cooperation. [Denunciar abuso](#)

Google Formularios



