

# Check de conocimiento - Guía 1

## Introducción a la programación con PSeInt

Total de puntos 110/110 ?

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!

Correo electrónico \*

decardi1982@gmail.com

110 de 110 puntos

Estoy cursando... \*

Backend con Java



**Nombre \***

Dario Esteban

**Apellido \***

Cardozo

**Documento de identidad \***

29414783

**Correo electrónico con el que estás registrado en Egg \***

decardo1982@gmail.com

**✓ ¿Qué es un lenguaje de programación? \***

1/1

- ☐ Es la jerga que usan los programadores para comunicarse entre sí
- ☒ 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 un lenguaje humano, como el español o el inglés.



## ✓ ¿Qué es un algoritmo? \*

10/10

- ☐ Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miembros, en las que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacionados mediante operaciones
- ☒ 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 ✓
- ☐ 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
- ☐ Ninguna de las anteriores

**Comentarios***Respuesta correcta!!*

## ✓ Marque todas las características de los algoritmos \*

1/1

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



✓ ¿Cuáles son los 3 elementos de un algoritmo? \*

1/1

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



✓ Una variable es \*

10/10

- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación
- ☒ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- ☐ 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



#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*



✓ Una constante es \*

10/10

- ☐ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- ☒ 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
- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación



#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*

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

1/1

- ☒ nombrePersona
- ☐ NombrePersona
- ☐ nombre\_persona
- ☐ NOMBREpersona



✓ **Cuántas variables se pueden definir en un algoritmo: \***

10/10

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

**Comentarios**

*Respuesta correcta!!*

✓ **Entero, carácter, lógico y real son: \***

10/10

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

**Comentarios**

*Respuesta correcta!!*



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

10/10

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



#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*

✓ Un operador es \*

10/10

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



#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*



✓ La instrucción Leer de PSeInt nos permite: \*

10/10

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



#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*

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

10/10

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



#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*





✓ La prueba de escritorio se usa para: \*

10/10

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



#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*

✓ En Pselnt el algoritmo debe terminar con: \*

1/1

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



✓ ¿Cuál es la salida del siguiente código? \*

1/1

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

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



✓ ¿Cuál es el resultado de 10 MOD 3? \*

1/1

- ☒ 1
- ☐ 3.33
- ☐ 3
- ☐ 0



✓ ¿Qué se imprimirá por consola? \*

1/1

Escribir 3+2

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



✓ ¿Cuál es la salida del siguiente código? \*

1/1

```
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
```

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



✓ ¿Qué se imprime por consola? \*

1/1

Escribir trunc(10/3)

- ☐ 2
- ☐ 4
- ☐ 3.33
- ☒ 3



Te invitamos a responder algunas preguntas sobre el material de estudio

0 de  
0 puntos

¿Te resultó clara la guía teórica de trabajo? \*

- ☒ Sí
- ☐ No

¿Te resultaron útiles los videos? \*

- ☒ Sí
- ☐ No

Si respondiste que No a alguna de las anteriores, cuéntanos el motivo:

.....



¿Los ejercicios propuestos te ayudaron a aplicar la teoría de la guía y/o videos? \*

- ☒ Sí
- ☐ No

¿Qué tan desafiantes te resultaron los ejercicios? \*

Poco desafiantes

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☒

Muy desafiantes



En Egg agradecemos cada oportunidad de mejora. ¿Quisieras dejar algún comentario constructivo al respecto?



En caso de ser necesario, el equipo de contenidos te contactará vía email para solicitar profundizar tu idea.

Para alguien como yo que recién inicia sus primeros pasos, hasta ahora es todo muy claro y la forma de trabajo es espectacular! Muchas gracias por la oportunidad

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios



