

Check de conocimiento - Guía 1

Introducción a la programación con PSeInt

Puntos totales 89/100 ?

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

Al dar click en Siguiente, darás inicio a la actividad.

Preguntas teóricas

89 de 100 puntos

Las siguientes preguntas teóricas te ayudarán a repasar el material de esta guía.

✓ ¿Qué es un lenguaje de programación? *

1/1

- ☒ 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
- ☐ Es un lenguaje humano, como el español o el inglés.



✓ ¿Qué es un algoritmo? *



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



Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ Marque todas las características de los algoritmos *



1/1

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



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

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

✓ Una variable es *

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

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ Una constante es *

- ☒ Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- ☐ 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
- ☐ Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

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

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



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

5

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

Comentarios

Respuesta correcta!!

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

10

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

Comentarios

Respuesta correcta!!



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

1/0

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

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ Un operador es *

1/0

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

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ **La instrucción Leer de PSeInt nos permite: ***

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

Comentarios

Respuesta correcta!!

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

- ☐ 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

Respuesta correcta

- ☒ Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas

Comentarios

Incorrecto, te invitamos a repasar estos conceptos y consultar con tus compañeros.



✓ La prueba de escritorio se usa para: *

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

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ En PseInt el algoritmo debe terminar con: *

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



✗ ¿Cuál es la salida del siguiente código? *

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

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

Respuesta correcta

- ☒ Ninguna, no hay instrucciones de salida

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

- ☐ 3.33
- ☒ 1
- ☐ 0
- ☐ 3



✓ ¿Qué se imprimirá por consola? *

Escribir 3+2

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

✓ ¿Cuál es la salida del siguiente código? *

```
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? *

Escribir trunc(10/3)

- ☐ 4
- ☐ 2
- ☒ 3
- ☐ 3.33

Datos personales

0 de 0 puntos

Nombre *

GABRIEL

Apellido *

NAJAR

Correo electrónico *

El mismo correo con el que Ingresas a tu Aula Virtual (con el que estás registrado en Egg)

gubinajar@gmail.com

Comisión *

Comisión Noche ▼

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

¿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

Este formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios







