1. Para incluir una librería en c++ se utiliza la siguiente sentencia:

# include (stdlib)

# include <stdlib>

cin >> variable1;

cout << "biblioteca";

1. La sentencia **cin >> var;** se utiliza para ingresar un valor a una variable llamada var desde teclado.

Verdadero

Falso

1. Para poder imprimir en la consola se usa la sentencia **cout <<** en el lenguaje C++

Verdadero

Falso

1. La definición de una variable se realiza de la siguiente manera:

include variable1;

const int variable1 = 25;

int variable1;

int variable1 = 25;

1. En el proceso de Compilar, pueden aparecer 2 tipos de errores:

Errores de compilación y de ejecución

Errores de entrada y salida

Errores de etrada y ejecución

Errores de compilación y salida

1. "Un programa en C++ debe pasar por los procesos de Compilación y Ejecución"

Verdadero

Falso

1. La sentencia en C++: **const float PI=3.14;** hace referencia a:

Una variable

Una constante

Una biblioteca

Ninguna de las anteriores

1. IOSTREAM es una variable de c++

Verdadero

Falso

1. Los lenguajes de programación se clasifican de forma general de acuerdo a:

Tiempo de Compilación y tiempo de Ejecución

Bajo nivel y Alto nivel

Nivel de máquina y nivel medio

Nivel de abstracción y Forma de ejecución

1. Los Identificadores son los nombres que daremos a los objetos (constantes, variables y demás) en nuestro programa

Verdadero

Falso

1. Las Variables...

No pueden contener espacios en blanco

No deben sobrepasar una longitud máxima

Pueden contener letras, números y caracteres de subrayado (\_) y deben comenzar por una letra.

Todas las anteriores

1. **char val;** Hace referencia a una variable de tipo:

Entero Largo

Caracter

Cadena

Entero

1. Se le llama \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ a cada una de las constantes, variables o expresiones involucradas en una operación o expresión.

Operando

Operador

Variable

Expresión

1. El Operador "<=" significa \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ y es un operador de tipo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Sumar - Aritmético

Mayor que - Relacional

Menor o igual que - Aritmético

Ninguno de los anteriores

1. El operador % hace referencia a:

El resto de una división de dos números enteros

La división de dos numeros

La multiplicación de dos numeros

La raiz cuadrada de una variable

1. La operación a && b, se entiende como

La negación de a y b

a y b

a o b

Ninguno de los anteriores

1. **==** es un tipo de operador:

Aritmético

Incremental

Lógico

Asignación

1. A | | B es un operador:

De Comparación

Aritmético

Lógico

Ninguno de los anteriores

1. En la operación A || B, si A es True (Verdadero) y B es False (Falso), la respuesta es:

Falsa

Verdadera

No se puede saber

No es una operación válida