

DESARROLLO FULL STACK INTERMEDIO.

UNIDAD 01

Conocimientos básicos sobre fundamentos de programación II.









Objetivo

Evaluar los conocimientos de algoritmos, diagramas de flujo y programación orientada a objetos.

Temática

Algoritmos, diagramas de flujo, programación orientada a objetos.

Descripción de la actividad

Según lo visto en el módulo de fundamentos de programación, responder el siguiente cuestionario de algoritmos, diagramas de flujo y programación orientado a objetos.

I. Dada la calificación de un alumno mostrar en pantalla si aprueba, siempre y cuando tenga el 80% de sus asistencias, en caso de tener menos de 80% de asistencias se mostrará reprobado aun cuando su calificación sea aprobatoria.

Datos de entrada	Variables	
Asistencia	AS	
Calificación	CAL	
Datos de salida	Variables	
mensaje		
Constantes	Porcentaje de aprobación	

2. Elaborar un algoritmo que solicite el número de respuestas correctas, incorrectas y en blanco, correspondientes a postulantes, y muestre su puntaje final considerando, que por cada respuesta correcta tendrá 4 puntos, respuestas incorrectas tendrá - I y respuestas en blanco tendrá 0.









Salida		Identificadores
	Puntaje Final	
Entradas		
	Número de Respuestas Correctas	RC
	Número de Respuestas Incorrectas	RI
	Número de Respuestas en Blanco	RB
Intermedio		
	Puntaje de Respuestas Correctas	PRC
	Puntaje de Respuestas Incorrectas	PRI

- 3. Mencione 3 lenguajes, librerías o herramientas para el desarrollo Front End y describa su funcionamiento y principales características.
- 4. Mencione 3 lenguajes, librerías o herramientas para el desarrollo Front End y describa su funcionamiento y principales características.
 - Hola mundo I

- ➤ Hola mundo 2
- > Hola mundo 3
- Hola mundo 4
- ➤ Hola mundo 5

- ➤ Hola mundo 6
- Hola mundo 7
- ➤ Hola mundo 8
- ➤ Hola mundo 9
- Hola mundo 10
- 5. Describa los diferentes tipos de datos que existen y de un ejemplo práctico usando el lenguaje de programación PHP.









Material requerido/ recursos de apoyo https://rimorsoft.com/blog/que-es-logica-de-programacion

