

Pensamiento computacional

OPERADORES

Práctica 2.

Nombre: Omar Ilich Ortiz Hernández

Folio: 566RM05

Pedir subrayar, encerrar en un círculo, o escribir la respuesta que consideren correcta.

Preguntas:

1.Realiza las siguientes operaciones numéricas y calcula el valor final:

a) $(100/5^2+1)+11*3=$
(valor 0.5)

= $(100/25+1)+33$

= $(4+1)+33$

= $5+33$

= 38

b) $(18/9+24)- (5*4-3^3)=$
(valor 0.5)

= $(2+24)-(20-9)$

= $26-11$

= 15

c) $((8-6)^2*3-2)^3=$
(valor 0.5)

= $(2^2*3-2)^3$

= $(4*3-2)^3$

= $(12-2)^3$

= 10^3

= 1000

d) $(3^2+10/2)+(3*9-1)=$
(valor 0.5)
 $= (9+5)+(27-1)$
 $= 14+26$
 $= 40$

2. Evalúe con FALSO o VERDADERO las siguientes expresiones relacionales. (valor 0.4 cada respuesta de la tabla)

Expresión	Resultado
“Juan Hernández” <> “Juan Hdz.”	<input type="text" value="verdadero"/>
4 + 5 >= 9	<input type="text" value="verdadero"/>
-7*4/2 < 0	<input type="text" value="verdadero"/>
‘A’ = ‘a’	<input type="text" value="falso"/>

3. Juan gana \$200 por hora, Pedro gana \$120 por hora.

Esta quincena Juan trabajó 10 horas y Pedro 15, ¿Juan recibió un sueldo mayor al de Pedro? (valor 0.4)

Respuesta:

4. Evalúe con FALSO o VERDADERO las siguientes expresiones lógicas. (valor 0.4 cada respuesta de la tabla)

Expresión	Resultado
15 = 6 AND 2 < 8	<input type="text" value="falso"/>
(10-2 > 9) OR (5*4 = 21)	<input type="text" value="falso"/>
(2==1) (-1== -1)	<input type="text" value="verdadero"/>
(2==2) && (3== -1)	<input type="text" value="falso"/>

Pensamiento computacional

Práctica 3. Conceptos básicos de programación

Nombre: Omar Ilich Ortiz Hernández

Folio: 566RM05

Significado	Concepto
Es un bloque de instrucciones (código fuente) escritas en cierto lenguaje de programación cuyo propósito es resolver un problema.	<div>programa</div>
Programa informático que procesa el código fuente de un proyecto de software durante su tiempo de ejecución, es decir, mientras el software se está ejecutando, y actúa como una interfaz entre ese proyecto y el procesador.	<div>intérprete</div>
Es un idioma artificial creado para indicarle a la computadora lo que debe hacer. tiene ciertas reglas de escritura (sintaxis) en las que utiliza símbolos y palabras clave, además de una semántica (interpretación interna).	<div>lenguaje de</div>
La computadora realiza una traducción de sus componentes al lenguaje máquina, es decir, convierte las instrucciones en cadenas de ceros y unos.	<div>compila</div>
Programa informático que traduce todo el código fuente de un proyecto de software a código máquina antes de ejecutarlo. Solo entonces el procesador ejecuta el software, obteniendo todas las instrucciones en código máquina antes de comenzar	<div>compilador</div>

6. Da al menos dos ejemplos de lenguaje de programación que dependen de un intérprete y al menos dos de lenguajes compilados: (valor 2)

Intérprete:

- Javascript

- Python

Compilado:

- Java

Pensamiento computacional

-->