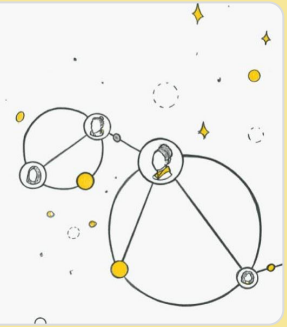




# CURSO DE PROGRAMACIÓN



## PSeInt. Cuestionario 1.

Puntos totales **90/100** ?

Antes de resolver esta actividad te recomendamos haber visto con atención el/los videos, la guía de este tema y haber podido resolver los ejercicios más importantes. Ahora, si ya lo hiciste: a resolver esta actividad!!

No será una evaluación, sino una actividad que nos permite realizar un seguimiento, tanto a los profesores como a vos, sobre lo que vas, o no, entendiendo.

Sólo tendrás 1 intento ¡que no te ganen los nervios! Buena suerte!

Nombre \*

Jhon Daniel

Apellido \*

Olmedo Paco

Correo electrónico con el que estás registrado en Egg \*

jhonpaco@frba.utn.edu.ar



✗ ¿Qué es un algoritmo? \*

0/10

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

✗

Respuesta correcta

- ☒ 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

✓ Una variable 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
- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación
- ☐ Ninguna de las anteriores

✓



✓ 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 ✓
- ☐ Una palabra reservada del lenguaje de programación
- ☐ Ninguna de las anteriores

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

10/10

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

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

10/10

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



✓ La ejecución de la siguiente sentencia de asignación:  $A = 6.5$  \* 10/10

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

✓ Un operador es \* 10/10

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

✓ La instrucción Leer de Pseint nos permite: \* 10/10

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



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

10/10

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

✓ La prueba de escritorio se usa para: \*

10/10

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

¿Te uniste a Slack? \*

- ☐ Si
- ☒ No

¿Fuiste facilitador / facilitadora? \*



☐ Si☒ No

En caso de que la respuesta anterior haya sido "SI", ¿pudiste ejercer tu rol? \*  
¿Cómo te sentiste? // Si tu respuesta fue "NO", ¿identificaste al facilitador en la  
plataforma?, ¿cómo?

si, desde la plataforma egg, al ingresar al equipo

Del 1 al 10 ¿Cuánto ha cooperado tu mesa hoy? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nada de cooperación



100% cooperativa

Este formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios

