

1. Para fabricar un programa informático que se ejecuta en una computadora:

- a) Hay que escribir las instrucciones en código binario para que las entienda el hardware.
- b) Sólo es necesario escribir el programa en algún lenguaje de programación y se ejecuta directamente.
- ☒ c) Hay que escribir el programa en algún Lenguaje de Programación y contar con herramientas software que lo traduzcan a código binario.
- d) Los programas informáticos no se pueden escribir: forman parte de los sistemas operativos.

2. Según estimaciones, el 26% de los grandes proyectos de software fracasan, el 48% deben modificarse drásticamente y sólo el 26% tienen rotundo éxito. La principal causa del fracaso de un proyecto es la falta de una buena planificación de las etapas y mala gestión de los pasos a seguir. ¿Por qué el porcentaje de fracaso es tan grande? ¿Por qué piensas que estas causas son tan determinantes?

El porcentaje de fracaso es tan grande debido a la falta de coordinación y disciplina del grupo que está trabajando en el proyecto. Estas causas son tan determinantes pq si todas las personas no reman en el mismo sentido, el proyecto no tendrá éxito.

3. Si queremos construir una aplicación pequeña, y se prevé que no sufrirá grandes cambios durante su vida, ¿sería el modelo de ciclo de vida en espiral el más recomendable?

- a) Sí
- ☒ b) No

El más recomendable será el modelo en cascada con retroalimentación.

4. Para obtener código fuente a partir de toda la información necesaria del problema:

- a) Se elige el Lenguaje de Programación más adecuado y se codifica correctamente.
- b) Se codifica y después se elige el Lenguaje de Programación más adecuado.
- ☒ c) Se elige el Lenguaje de Programación más adecuado, se diseña un algoritmo y se codifica.

5. Como sabes, se puede realizar una clasificación de los lenguajes de programación de alto nivel en función de si permiten o no realizar programación orientada a objetos. Así, los que no la permiten se llaman lenguajes estructurados, y los que sí, lenguajes orientados a objetos.

Investiga si los siguientes lenguajes de programación son estructurados u orientados a objetos: Python, Ruby, PHP, Pascal, Swift, Smalltalk, Scala.

Python: Estructurado y orientado a objetos

Ruby: estructurado

PHP: estructurado

Pascal: estructurado

Swift: orientado a objetos

Smalltalk: orientado a objetos

Scala: estructurado