

## Desarrollo del pensamiento analítico y sistémico I

NOMBRE: \_\_\_\_\_ GRUPO: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

1. Instrucción que permite mostrar valores en pantalla.
  - a) **Asignación.**
  - b) Leer.
  - c) **Escribir.**
  - d) Según.
  
2. Representa la operación o acción que permite el ingreso de datos al problema.
  - a) **Procesamiento de los datos.**
  - b) **Impresión de resultados.**
  - c) **Datos de entrada.**
  - d) Ninguna de las anteriores.
  
3. Permiten la realización de operaciones matemáticas con los valores (variables y Constantes):
  - a) **Operadores relacionales.**
  - b) **Operadores aritméticos.**
  - c) **Operadores lógicos.**
  - d) **Operadores condicionales.**
  
4. Representa la operación o conjunto de operaciones secuenciales, cuyo objetivo es obtener la solución al problema.
  - a) **Datos de entrada.**
  - b) **Impresión de resultados.**
  - c) **Procesamientos de los datos.**
  - d) **Ninguna de las anteriores.**
  
5. Tipo de dato que se puede combinar número y letra es:
  - a) **Numérico.**
  - b) **Cadena.**
  - c) **Lógica.**
  - d) **Relacional.**
  
6. Se emplean para la construcción de expresiones algebraicas y la jerarquía de ejecución puede alterarse mediante el uso de paréntesis.
  - a) **Operador.**
  - b) **Función.**
  - c) **Variable.**
  - d) **Instrucción.**
  
7. Situación que requiere de una solución.
  - a) **Algoritmo.**
  - b) **Diagrama de flujo.**
  - c) **Problema.**
  - d) **Precisión.**
  
8. Un lotero desea saber cuánto es su ganancia al terminar su día de trabajo, se sabe por cada \$10.000 que realiza se le dará un 20%, si su venta es mayor a \$50.000; si su venta es mayor igual a este valor se le dará un 30%, los datos de entrada, proceso, salida que se requieren son respectivamente:

- a) Porcentaje,  $10000 \cdot \text{venta}$ , Ganancia.
- b) Venta ( $\text{Venta}/10000 \cdot \%$ ), Ganancia.
- c) **Venta ( $\text{venta} \cdot \%$ ), ganancia.**
- d) Porcentaje, Venta, Ganancia.

9. Instrucción que permite ingresar información desde el teclado.

- a) Asignación.
- b) **Leer.**
- c) Escribir.
- d) Según.

10. Los pasos a seguir deben ser claros.

- a) **Determinismo.**
- b) Finitud.
- c) **Precisión.**
- d) Ninguno de las anteriores.

11. ¿Qué es un algoritmo?

- a) Es un programa que me permite hacer algoritmos.
- b) **Es una serie de pasos que permiten dar solución a un problema.**
- c) Los algoritmos nos permiten desarrollar una tarea específica.
- d) Coordinar procesos que realiza el programador.

12. ¿Qué son estructuras de datos?

- a) Es un programa que me permite hacer algoritmos.

b) **Es una colección de datos que permiten organizar y operar con fines determinados.**

c) Es una serie de números que me permite organizar para realizar distintas tareas.

d) Programación orientada a objetos.

13. ¿Qué es un problema?

- a) Es una situación en la cual es complicada.
- b) Los datos son información altamente relacionados.
- c) **Es un enunciado el cual tiene una incógnita el cual tiene una solución.**
- d) Un algoritmo para solucionarlo.

14. ¿Qué es un pseudocódigo?

- a) Es un lenguaje de programación para elaborar algoritmos.
- b) **Es un lenguaje de descripción de algoritmos y normalmente se escribe en nuestro lenguaje natural.**
- c) Es un programa para la elaboración de algoritmos en tiempo real.
- d) Es un lenguaje de programación que permite codificar muchos algoritmos.

15. Los parámetros en una sentencia pueden ser.

- a) **Expresiones y variables.**
- b) Selectivas y de control.
- c) Sentencias y estructuras.
- d) Instrucciones y parámetros.

16. ¿Qué se entiende por codificación?

- a) Es plantear un problema y resolver mediante un algoritmo.
- b) **Es plasmar nuestro algoritmo en un lenguaje de programación.**
- c) Es plantear la solución de un problema mediante un algoritmo.
- d) Codificar un lenguaje de programación.

17. Representa la operación o conjunto de operaciones que permiten comunicar al exterior el o los resultados alcanzados.

- a) Datos de entrada.
- b) Procesamiento de datos.
- c) **Impresión de datos.**
- d) Ninguna de las anteriores.

18. ¿Cuál es la estructura de un algoritmo simple?

- a) **Inicio, leer, proceso, salida, fin.**
- b) Inicio, proceso, condición, fin.
- c) Entrada, ejecución, salida, fin.
- d) Definición, entrada, proceso, salida.

19. Dentro de los datos de tipo carácter se reconocen caracteres:

- a) Alfabéticos, reales, lógicos.
- b) **Numéricos, especiales, alfabéticos.**
- c) Reales, fraccionarios, alfabéticos.
- d) Numéricos, Alfabéticos, Lógicos.

20. ¿De que consta una variable?

- a) **Variables.**

- b) Registros.
- c) Operadores.
- d) Símbolos.

21. ¿Qué es una asignación?

- a) Métodos para la solución.
- b) **El valor que se le da a una variable.**
- c) Una operación matemática.
- d) Cambio que se da en el algoritmo.

22. Datos que se usan en algoritmos.

- a) Operadores y operandos.
- b) **Numéricos y alfanuméricos.**
- c) Lógicos y relacionales.
- d) Aritméticos y constantes.

23. Como se llama donde es asignado un dato y que puede cambiar su valor.

- a) Declaración.
- b) Función.
- c) Constante
- d) **Variable.**

24. Ayuda a los programadores a desarrollar algoritmos en un lenguaje cotidiano antes de escribirlo en un lenguaje de programación.

- a) Ensamblador.
- b) Lenguaje de máquina.
- c) Lenguaje interprete.
- d) **Algoritmo.**

25.  $9 + 7 * 8 - 36 / 5$

a) 58.7

b) 57

c) 57.8

d) Falso.