

Lección N° 1 de Programación Arduino.

Marca con una X la respuesta correcta.

¿Cómo se compone la estructura básica del lenguaje de programación de Arduino?

- ☐ Se compone de al menos dos partes.
- ☐ Se compone por lo menos de dos funciones (void setup() y void loop())
- ☐ Todas son correctas.
- ☐ Ninguna es correcta

¿Qué es void setup()?

- ☐ Es una Función
- ☐ Es donde se establece la configuración de los pines, puertos de comunicación, etc.
- ☐ Todas son correctas
- ☐ Ninguna es correcta

¿Qué es void loop()?

- ☐ Es una Función
- ☐ Es la función principal en donde se ejecuta casi todo el programa.
- ☐ Contiene el código que se ejecutara continuamente o cíclicamente.
- ☐ Todas son correctas
- ☐ Ninguna es correcta

¿Qué es una función?

- ☐ Es una instrucción que realiza una determinada operación.
- ☐ Es un bloque de código que tiene un nombre; y cuando es llamada ejecuta una serie de instrucciones.
- ☐ Todas son correctas.
- ☐ Ninguna es correcta.

¿Qué es pinMode?

- ☐ Es una función para configurar un pin de arduino.(como entrada o salida)
- ☐ Es una instrucción o estamento para configurar un pin de arduino.(como entrada o salida)
- ☐ Todas son correctas
- ☐ Ninguna es correcta

¿Qué hace el siguiente código?: pinMode (5, OUTPUT);

- ☐ Pone en ALTO (HIGH) el pin número 5 de arduino.
- ☐ Establece la salida del pin 5 para entrar datos.
- ☐ Configura el pin número 5 de arduino como salida.
- ☐ Todas son correctas.
- ☐ Ninguna es correcta.

¿Qué símbolo se utiliza para determinar el inicio y final de un bloque de código en una Función?

- ☐ ;
- ☐ []
- ☐ ||
- ☐ //
- ☐ Todas son correctas
- ☐ Ninguna es correcta

¿Para qué sirve el punto y coma (;) ?

- ☐ Para determinar el inicio y final de un bloque de código de una función.
- ☐ Se utiliza para separar instrucciones en el lenguaje de programación.
- ☐ Se usa para crear líneas de comentario y las mismas son ignoradas por el programa.
- ☐ Todas son correctas.
- ☐ Ninguna es correcta.

¿Qué es una variable?

- ☐ Es donde se almacena un valor que no se puede modificar.
- ☐ Es una manera de nombrar y almacenar un valor que posteriormente puede ser modificado.
- ☐ Todas son correctas.
- ☐ Ninguna es correcta.

¿Qué es un Byte?

- ☐ Almacena un valor numérico de 16 bits, sin decimales.
- ☐ Almacena un valor numérico de 8 bits, con decimales.
- ☐ Almacena un valor numérico de 32 bits, sin decimales.
- ☐ Almacena un valor numérico de 32 bits, con decimales.
- ☐ Todas son correctas.
- ☐ Ninguna es correcta.