

AREA: _____
GRADO: _____
SECCIÓN: _____



C++ ES UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN DE PROPÓSITO GENERAL QUE COMBINA LA PROGRAMACIÓN PROCEDURAL Y LA ORIENTADA A OBJETOS. C++ SE CARACTERIZA POR SU EFICIENCIA, FLEXIBILIDAD Y CAPACIDAD PARA DESARROLLAR APLICACIONES DE ALTO RENDIMIENTO, COMO EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE DE SISTEMAS, VIDEOJUEGOS, APLICACIONES DE ESCRITORIO Y APLICACIONES EMPRESARIALES. C++ OFRECE CARACTERÍSTICAS AVANZADAS, COMO LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS, PLANTILLAS, MANEJO DE EXCEPCIONES Y SOBRECARGA DE OPERADORES, QUE PERMITEN UNA PROGRAMACIÓN EFICIENTE Y MODULAR.

ACTIVIDAD DE LECTURA

ELIGE LA OPCIÓN CORRECTA QUE DESCRIBE LA UTILIDAD DE C++:



- A) ES UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN DISEÑADO ESPECÍFICAMENTE PARA EL DESARROLLO WEB.
- B) SE UTILIZA PRINCIPALMENTE EN EL ÁMBITO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EL APRENDIZAJE AUTOMÁTICO.
- C) ES UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN DE PROPÓSITO GENERAL QUE SE UTILIZA PARA DESARROLLAR UNA AMPLIA VARIEDAD DE APLICACIONES DE SOFTWARE.
- D) SOLO SE UTILIZA EN EL ÁMBITO ACADÉMICO PARA ENSEÑAR CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN BÁSICOS.

SELECCIONA LA OPCIÓN QUE MEJOR DESCRIBE LAS APLICACIONES DE C++:

- A) DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y APLICACIONES MÓVILES.
- B) PROGRAMACIÓN DE ROBOTS Y SISTEMAS DE CONTROL INDUSTRIAL.
- C) DESARROLLO DE APLICACIONES WEB Y COMERCIO ELECTRÓNICO.
- D) TODAS LAS ANTERIORES.



COMPLETA

1. C++ ES UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN DE PROPÓSITO _____.
2. C++ COMBINA LA PROGRAMACIÓN _____ Y LA ORIENTADA A _____.
3. EL CREADOR DE C++ ES _____.
4. C++ ES UNA EXTENSIÓN DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN _____.
5. C++ ES UN LENGUAJE COMPILADO, LO QUE SIGNIFICA QUE EL CÓDIGO FUENTE SE TRADUCE A _____ ANTES DE SU EJECUCIÓN.
6. C++ PERMITE LA CREACIÓN DE _____ Y _____, LO QUE FACILITA LA ORGANIZACIÓN Y REUTILIZACIÓN DEL CÓDIGO.
7. ¿CUÁL ES UNO DE LOS PRINCIPALES BENEFICIOS DE UTILIZAR C++? PERMITE UN CONTROL PRECISO SOBRE LOS _____ DEL SISTEMA.
8. C++ ES AMPLIAMENTE UTILIZADO EN EL DESARROLLO DE APLICACIONES DE _____ Y _____.
9. ¿CUÁL ES UN CASO DE USO COMÚN DE C++? DESARROLLO DE _____ DE VIDEOJUEGOS.
10. C++ ES COMPATIBLE CON EL CÓDIGO ESCRITO EN _____, LO QUE FACILITA LA MIGRACIÓN DE PROYECTOS EXISTENTES.

ACTIVIDAD DE INVESTIGACIÓN



1. ¿QUÉ ES C++?

2. ¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES OPCIONES DESCRIBE MEJOR A C++?

3. ¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES OPCIONES DESCRIBE UNA DE LAS VENTAJAS DE UTILIZAR C++?

4. ¿CUÁL ES EL PROPÓSITO PRINCIPAL DE C++?

RELACIONA LOS SIGUIENTES CONCEPTOS CON SU DESCRIPCIÓN ADECUADA:

- | | |
|-------------------------|--|
| | A) PERMITE CREAR OBJETOS A PARTIR DE ELLA Y DEFINE SUS PROPIEDADES Y COMPORTAMIENTOS. |
| • COMPILADOR | B) PROCESO QUE TRADUCE EL CÓDIGO FUENTE ESCRITO EN C++ A CÓDIGO DE MÁQUINA EJECUTABLE. |
| • ORIENTACIÓN A OBJETOS | C) CAPACIDAD DE UNA CLASE PARA HEREDAR PROPIEDADES Y COMPORTAMIENTOS DE OTRA CLASE. |
| • HERENCIA | D) PARADIGMA DE PROGRAMACIÓN QUE UTILIZA OBJETOS PARA REPRESENTAR ENTIDADES DEL MUNDO REAL. |
| • CLASE | E) PERMITE QUE UN OBJETO PUEDA TOMAR MÚLTIPLES FORMAS Y RESPONDER DE DIFERENTES MANERAS A LA MISMA LLAMADA DE FUNCIÓN. |
| • POLIMORFISMO | |

RELACIONA LOS SIGUIENTES TIPOS DE DATOS CON SU DESCRIPCIÓN ADECUADA:

- | | |
|----------|--|
| • INT | A) ALMACENA VALORES NUMÉRICOS ENTEROS. |
| • FLOAT | B) ALMACENA VALORES NUMÉRICOS DECIMALES DE PRECISIÓN SIMPLE. |
| • BOOL | C) ALMACENA VALORES DE VERDAD, VERDADERO O FALSO. |
| • CHAR | D) ALMACENA CARACTERES INDIVIDUALES. |
| • STRING | E) ALMACENA CADENAS DE CARACTERES. |



ARRASTRA LOS TÉRMINOS DE PROGRAMACIÓN A SU RESPECTIVA DEFINICIÓN.

DEBUGGING

CONDICIÓN

COMPILADOR

[PROCESO DE ENCONTRAR Y CORREGIR ERRORES EN EL CÓDIGO]	[UNA EXPRESIÓN QUE SE EVALÚA COMO VERDADERA O FALSA]	[UN PROGRAMA QUE TRADUCE EL CÓDIGO FUENTE A UN CÓDIGO EJECUTABLE]

GRACIAS

