CAMINO DE VIDA
COLEGIO CRISTIANO

Catedrático:
Alan Méndez

Actividad No.	Funciones del soporte técnico
Nombre:	
Grado:	
Fecha:	

Repaso Laboratorio Programación

Temas PsInt, Algoritmos y Diagramas de flujo

Instrucciones: responde cada una de los siguientes enunciados
Ingresa al siguiente link y responde

https://forms.gle/Dmomo1vft4tBC3mz9

No.	Selecciona la respuesta correcta		
1	Listado de pasos, lógicamente ordenados que resuelven problemas.	a) Algoritmo b) Programa c) Aplicación	
2	Es la representación gráfica de un algoritmo.	a) Algoritmo b) Diagrama de flujo c) Aplicación	
3	Es la ciencia encargada del significado de las palabras.	a) Programación b) Sintaxis c) Semántica	
4	Es la ciencia encargada de correcto uso de los símbolos	a) Programación b) Sintaxis c) Semántica	
5	Es la forma de darle instrucciones a la computadora	a) Programa b) Lenguaje de programación c) Algoritmo	
6	Es el lenguaje que utiliza la exactitud para resolver problemas.	a) Matemático b) Natural c) Contable	
7	Es el lenguaje que utiliza la inexactitud para resolver problemas.	a) Químico b) Matemático c) Natural.	

LIVEWORKSHEETS

8	Son los algoritmos que resuelven problemas cotidianos.	a) Simple	
		b) Compuestos	
		c) Mejorados	
9	Algoritmo que resuelve problemas complejos.	a) Mixtos	
		b) Simples	
		c) Compuestos	
10	Es la forma de ordenar los pasos de un algoritmo.	a) Vocales	
		b) Numerarlos	
		c) Viñetas	
11	Es la forma de comenzar un algoritmo.	a) Inicio	
		b) Fin	
		c) Begin	
12	Es la forma de terminar un algoritmo	a) Fin	
		b) End	
		c) Close	
13	Es el número de pasos que debe tener un algoritmo.	a) Infinitos	
		b) Prolongados	
		c) Finitos	
14	Es el tipo de pasos que debe tener un algoritmo.	a) Imposibles	
		b) Posibles	
		c) Probables	
15	Es lo que debe tener un algoritmo, antes de iniciar su proceso.	a) Instrucción	
		b) Papel	
		c) Computadora	
16	Programa que permite crear algoritmos.	a) C++	
		b) Pascal	
		c) PsInt	
17	Forma de mostrar información en pantalla en PsInt	a) Writeln	
		b) Escribir	
		c) Cout	
18	Forma de guardar información en PsInt	a) Readln	
		b) Leer	
		c) Cin	
19	Permite hacer comparaciones simples en PsInt	a) Si	
		b) If	
		c) For	
20	Permite hacer repeticiones en Psint	a) For	
		b) Según	
		c) Para	

LIVEWORKSHEETS

21	Permite hacer una comparación múltiple en formato de menú	a) Según	
		b) Fin	
		c) If then else	
22	Permite quitar la parte decimal de un número.	a) Redon	
		b) Trunc	
		c) Abs	
23	Permite elevar un número decimal a su inmediato superior si es 0.50 o mayor.	a) Trunc	
		b) Rc	
		c) Redon	
24	Permite hacer una división compuesta de los números.	a) Div	
		b) Trunc	
		c) Rc	
25	Pemite determinar cuánto vale un número sin importar su signo.	a) Abs	
		b) Rc	
		c) Sen	

26

```
1 Algoritmo sin_titulo
2     Escribir lista_de_expresiones
3     Leer lista_de_variablesS
4 FinAlgoritmo
```

a) Estructura de un programa	
b) Diagrama de flujo	
c) Estructura general. Algoritmo	

27

a) Algoritmo	
b) Diagrama de flujo	
c) Programa	

LIVEWORKSHEETS

28	1 **Algoritmo** sin_titulo 2 **Escribir** lista_de_expresiones 3 **Escribir** lista_de_expresiones 4 **Escribir** lista_de_expresiones 5 **FinAlgoritmo**	
	a) Mostrar información	
	b) Ingresar información	
	c) Operación básica	
29	1 **Algoritmo** sin_titulo 2 **Escribir** lista_de_expresiones 3 **Leer** lista_de_variables 4 **Escribir** "----------" 5 **Escribir** lista_de_expresiones 6 **FinAlgoritmo**	
	a) Operaciones básicas	
	b) Respuestas	
	c) Funciones	
30	1 **Algoritmo** sin_titulo 2 Variable=rc(expr_num_no_negativa) 3 **FinAlgoritmo**	
	a) Valor absoluto	
	b) Raíz cuadrada	
	c) Cuadrado	

LIVEWORKSHEETS

31	1 **Algoritmo** sin_titulo 2 Variable=trunc(expresion_numerica) 3 **FinAlgoritmo**	
	a) Truncar	
	b) Redondear	
	c) Cuadrado	
32	1 **Algoritmo** sin_titulo 2 Variable=redon(expresion_numerica) 3 **FinAlgoritmo**	
	a) Coseno	
	b) Truncar	
	c) Redondear	
33	1 **Algoritmo** sin_titulo 2 Variable=abs(expresion_numerica) 3 **FinAlgoritmo**	
	a) Redondear	
	b) Tangente	
	c) Valor Absoluto	
34	1 **Algoritmo** sin_titulo 2 **Si** expresion_logica **Entonces** 3 **Escribir** lista_de_expresiones 4 **SiNo** 5 **Escribir** lista_de_expresiones 6 **Fin Si** 7 **FinAlgoritmo**	
	a) Comparación Simple	
	b) Comparación compuesta	
	c) Repetición simple	

LIVEWORKSHEETS

35

```
Algoritmo sin_titulo
Si expresion_logica Entonces
    Escribir lista_de_expresiones
SiNo
    Escribir lista_de_expresiones
        Si expresion_logica Entonces
            Escribir lista_de_expresio
    FinSi
Fin Si
FinAlgoritmo
```

a) Comparación múltiple

b) Repeticion compuesta

c) Operaciones múltiples

36

```
Algoritmo sin_titulo
    Segun variable_numerica Hacer
        opcion_1:
            secuencia_de_acciones_1
        opcion_2:
            secuencia_de_acciones_2
        opcion_3:
            secuencia_de_acciones_3
        De Otro Modo:
            secuencia_de_acciones_dom
    Fin Segun
FinAlgoritmo
```

a) Repetición simple

b) Comparación tipo menú

c) Comparación simple

37

```
Algoritmo sin_titulo
    Escribir lista_de_expresiones
    Leer lista_de_variables
FinAlgoritmo
```

a) Ingresar información

b) Respuestas

c) Mostrar información

LIVEWORKSHEETS

38

```
1 Algoritmo sin_titulo
2+     Variable= Operador Signo Operador
3 FinAlgoritmo
```

a) Operación compuesta
b) Funciones
c) Operación básica

39

```
1 Algoritmo sin_titulo
2     Repetir
3         secuencia_de_acciones
4     Hasta Que expresion_logica
5 FinAlgoritmo
```

a) Comparación simple
b) Repetición simple
c) Función compuesta

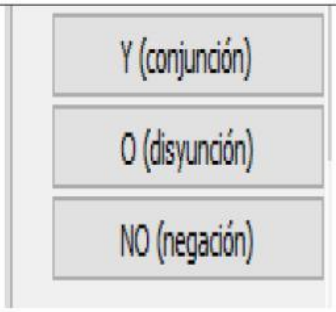
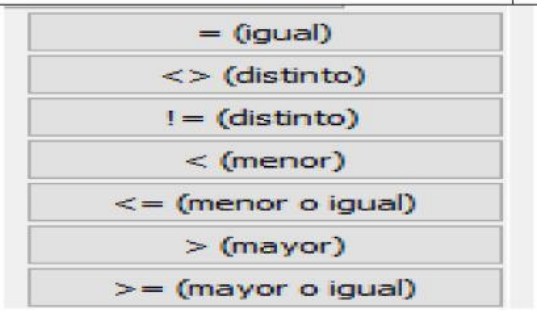
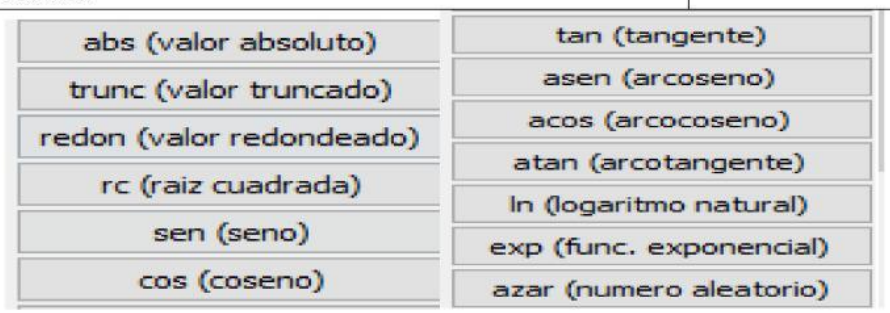
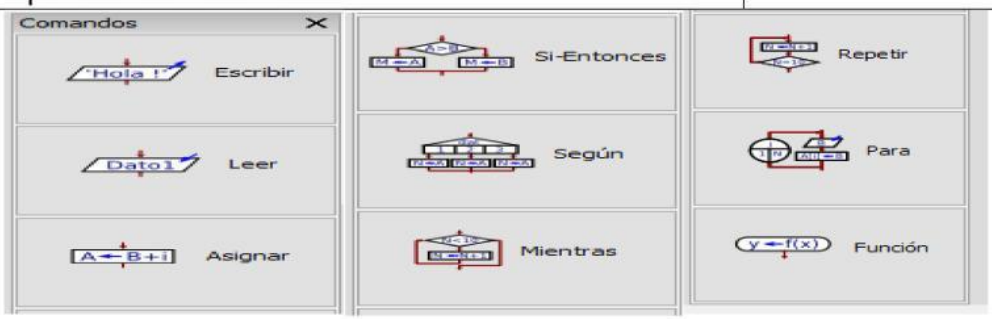
40

a) Barra de menus
b) Botones de acciones
c) Barra de herramientas

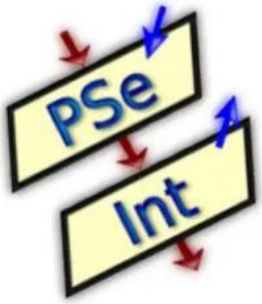
41

a) Operadores lógicos
b) Operadores matemáticos
c) Operadores racionales

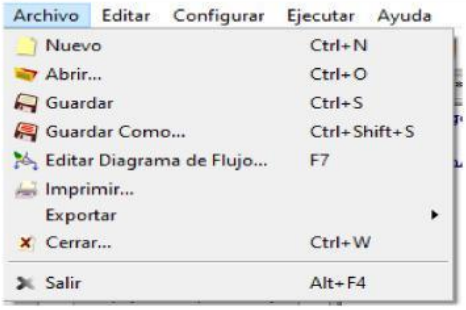
LIVEWORKSHEETS

42		
	a) Operadores matemáticos	
	b) Operadores racionales	
	c) Operadores lógicos	
43		
	a)Operadores lógicos	
	b) Operadores Relacionales	
	c) Funciones	
44		
	a) Funciones	
	b) Operadores lógicos	
	c) Operadores matemáticos	
45		
	a) Barra de herramientas	
	b) Barra de operadores	
	c) Barra de comandos	

LIVEWORKSHEETS

46		
	a) Compilar	
	b) Ejecutar	
	c) Ejecutar paso a paso	
47		
	a) Guardar	
	b) Ejecutar	
	c) Ejecutar paso a paso	
48		
	a) Diagrama de flujo	
	b) Algoritmo	
	c) PsInt	
49		
	a) PsInt	
	b) Diagrama de flujo	
	c) Algoritmo	

LIVEWORKSHEETS

50		
	a) Barra de asistencia	
	b) Barra de menús	
	c) Barra de ayuda	

LIVEWORKSHEETS