

LECCIÓN 1 DEL TERCER TRIMESTRE

Asignatura: Programación y Base de Datos

Curso: Segundo BT Informática

Nota: Lea detenidamente las preguntas, conteste escogiendo y subrayando un solo literal. **Sobre 3 puntos.**

<p>1. Nos permite reconocer los objetos y demás elementos al momento de declararlos en un programa.</p> <p>a) Funciones del usuario b) Lenguaje C c) Identificador d) Enlazador</p>	<p>2. Es un proceso que une el código de los módulos y bibliotecas que forman un programa para generar el ejecutable final.</p> <p>a) Ejecución de un programa b) Lenguaje C c) Interprete d) Enlazador</p>
<p>3. Programa que permite generar código claro y sencillo, ya que es un lenguaje estructurado.</p> <p>a) Funciones del usuario b) Lenguaje C c) Interprete d) Enlazador e) Todas las anteriores</p>	<p>4. Programa que traduce instrucciones de alto nivel directamente en lenguaje de máquina.</p> <p>a) Funciones del usuario b) Editor de texto c) Compilador d) Interprete e) Todas las anteriores</p>
<p>5. Es un conjunto de líneas de texto que son las instrucciones que debe seguir la computadora para ejecutar dicho programa</p> <p>a) Depuración b) Código fuente c) Ejecución de un programa d) Ninguna de las anteriores</p>	<p>6. Es el proceso de identificar y corregir errores de programación</p> <p>a) Código fuente b) Depuración c) Ejecución de un programa d) Librerías e) Ninguna de las anteriores</p>

1. Encuentra la respuesta correcta y unir con los literales. Sobre 3 puntos

- A. printf 0 () Se utiliza para cambiar el color del fondo y el color de la fuente de la pantalla de ejecución.
- B. int main () () Entrada de datos por teclado.
- C. return 0 () Cabecera que permite activar las librerías.
- D. int, char, float, double () Se utiliza para pausar la ejecución del programa.
- E. # include < > () Punto de partida para la ejecución del programa.
- F. scanf () () Termina el programa y devuelve el valor (cero al sistema operativo, usado para indicar una finalización normal del programa).
- G. stdio.h, stdlib.h, match.h () Permite declarar las variables utilizadas en el programa.
- H. {,} () Librerías de C.
- I. system (“color F9”) () Salida de datos por pantalla.
- J. system (“PAUSE”) () Inicio y finalización del programa.

2. Encuentra la respuesta correcta y unir con los números. Sobre 2 puntos

1. %c (_____) Usado en el scanf para indicar variables de tipo real o decimal.

2. math.h (_____) Salto de Linea.

3. %d (_____) Usado en el scanf para indicar variables de tipo caracter.

4. \n (_____) Contiene tipos, macros y funciones para la realización de tareas de entrada y salida.

5. \t (_____) Contiene tipos, macros y funciones para la conversión numérica, generación de números aleatorios, búsqueda etc.

6. %f (_____) Usado en el scanf para indicar variables de tipo enteros con signo base 10.

7. stdlib.h (_____) Contiene macros y varias funciones matemáticas.

8. stdio.h (_____) Tabulador a la derecha.

3. Arrastra la respuesta correcta de acuerdo al identificador. Sobre 2 puntos

Float a, b;	Cadena de caracteres	Entero
Decimal	Int numero;	Char a;

IDENTIFICADOR	TIPO	EJEMPLO EN C
Int		
Float		
Char		