

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