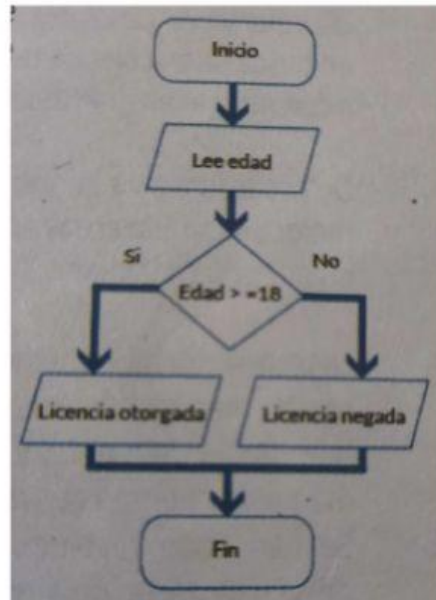


ACTIVIDAD INTERACTIVA # 1

GRADO 10°

1. Para la clase de Tecnología se le ha pedido a un estudiante que realice un diagrama de flujo que permita saber si una persona es mayor o menor de edad. El estudiante, entregó lo siguiente:



Al evaluar la propuesta se concluye que es INCORRECTA porque:

- A. No tiene el símbolo del proceso, que es necesario para procesar la edad y otorgar la licencia.
- B. La edad de una persona la compara con 18 y determina si se le concede o no una licencia
- C. Toma la edad de una persona y decide, si es menor de 18 otorga la licencia si no, no lo otorga
- D. Ingres a la edad de la persona y entonces se otorga la licencia si no no se otorga

2. En el siguiente diagrama de flujo, creado para lavarse los dientes, el error más evidente es:



- A. No permite tomar ninguna decisión
- B. No se finaliza el diagrama
- C. No cumple con el objetivo para el que fue hecho
- D. Tiene muchas acciones
- E. Es un ciclo indefinido

- 3.** Una de la siguientes mujeres, desarrolló un programa de computación que lleva su nombre:
- A.** Jane C. Goodall
 - B.** Al Juarismi
 - C.** Hipatia
 - D.** Adda Lovelace
- 4.** Un símbolo que no se utiliza en un diagrama de flujo es:
- A.** El rombo
 - B.** El cuadrado
 - C.** El rectángulo
 - D.** La flecha
- 5.** En las siguientes proposiciones escriba falso o verdadero
- a.** En un diagrama de flujo una condición puede tener solo dos respuestas
 - b.** En un diagrama de flujo una condición puede tener solo una respuesta
 - c.** Toda actividad que desarrolla una persona puede escribirse como un algoritmo
 - d.** Un ciclo es una serie de acciones que no tienen fin
 - e.** Alan Turin es considerado el padre de la inteligencia artificial
 - f.** Un lenguaje de programación es lo mismo que un algoritmo
 - g.** Son ejemplos de lenguajes de programación java, php, c++
 - h.** Un dispositivo para programación por bloques es make:code
 - i.** Una forma de programar es por bloques de programación