



Departamento de Tecnología – Tecnología y digitalización
I.E.S. Arroyo de la Miel (Benalmádena)

Examen 3º ESO Tema 7.- PROGRAMACIÓN

Apellidos: _____ Nombre: _____
Curso: _____ N.º de lista: _____ Fecha: _____ Nota: _____

1.- ¿Quién es conocido como el padre de las computadoras?

Who is known as the father of computers?



- | | |
|---|-----------------|
| A | Alan Turin |
| B | Charles Babbage |
| C | George Boole |
| D | Claude Shannon |

2.- La primera programadora que desarrolló un algoritmo para la máquina analítica de Babbage fue:



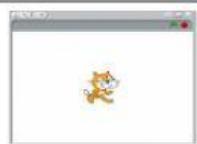
- | | |
|---|-------------------|
| A | Ada Lovelace |
| B | Grace Hopper |
| C | Kay McNulty |
| D | Mary Allen Wilkes |

3.- Scratch es un lenguaje de programación de alto nivel que en vez de instrucciones escritas utiliza:



- | | |
|---|------------|
| A | Bloques |
| B | Esquemas |
| C | Comandos |
| D | Secuencias |

4.- El espacio donde podrás colocar los objetos, para que realicen sus acciones dentro de una ventana en Scratch se llama:



- | | |
|---|----------------|
| A | Pantalla |
| B | Escenario |
| C | Teatro |
| D | Bloque animado |

5.- Menciona al menos cuatro lenguajes de programación de alto nivel:

Mention at least four high-level programming languages:



- | | |
|---|--|
| A | |
| B | |
| C | |
| D | |

6.- Para iniciar un programa en Scratch se utiliza:



- | | |
|---|---------------|
| A | Ejecutar |
| B | Iniciar |
| C | Bandera verde |
| D | Botón salida |

7.- Dentro del grupo de bloques de código de Scratch, tenemos uno que nos permite desplazar los objetos, este grupo se llama:



- | | |
|---|------------|
| A | Apariencia |
| B | Lápiz |
| C | Control |
| D | Movimiento |

8.- Los lenguajes de programación que son más fáciles de aprender porque se usan palabras o comandos del lenguaje natural, generalmente del inglés, son:



- | | |
|---|------------------|
| A | De bajo nivel |
| B | Del alto nivel |
| C | De nivel medio |
| D | Lenguaje máquina |

9.- La programación en la que tanto la estructura como la ejecución de los programas van determinados por los sucesos que ocurran en el sistema, definidos por el usuario o que ellos mismos provoquen, se llama:



- | | |
|---|---------------------|
| A | Orientada a objetos |
| B | Orientada a sucesos |
| C | Orientada a tareas |
| D | Orientada a eventos |

10.- Cuando hacemos una pregunta al usuario mediante el bloque “Preguntar (pregunta) y esperar, tenemos que ir al grupo:



Sensores

Eventos

Control

Movimiento

11.- Una serie ordenada y finita de instrucciones, pasos o procesos que llevan a la solución de un determinado problema y que es parte de un programa, se llama:

An orderly and finite series of instructions, steps or processes that lead to the solution of a certain problem and that is part of a program, is called:

- A Secuencia
B Subprograma
C Algoritmo
D Proceso

12.- Una forma de escribir los pasos que va a realizar un programa o algoritmo, de la forma más cercana al lenguaje de programación que vamos a utilizar posteriormente, es: (One way to write the steps that a program or algorithm will perform, in the closest way to the programming language that we will use later, is:)

- A Diagrama de flujo
B Pseudocódigo
C Lenguaje formal
D Código falso

13.- Una representación esquemática de los distintos pasos de un programa, que constituye otra forma de representar algoritmos, es:

A schematic representation of the different steps of a program, which constitutes another way of representing algorithms, is:



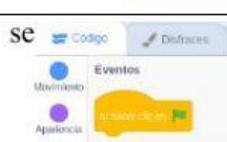
- A Esquema secuencial
B Pseudocódigo
C Diagrama de pasos
D Diagrama de flujo

14.- El bloque de código “Cambiar disfraz a” se encuentra dentro del grupo:



- A Apariencia
B Eventos
C Control
D Movimiento

15.- El bloque de código “Al hacer clic en ▶” se encuentra dentro del grupo:



- A Apariencia
B Eventos
C Control
D Movimiento

16.- El bloque de código “Esperar x segundos” se encuentra dentro del grupo:



- A Apariencia
B Eventos
C Control
D Movimiento

17.- Los espacios de la memoria del ordenador donde se guardan valores que se van a utilizar durante la ejecución del programa se llaman:

The spaces in the computer memory where values that are to be used during program execution are stored are called:



- A Values
B Funciones
C Variables
D Tablas

18.- Al conjunto de instrucciones agrupadas bajo un mismo nombre, que realizan una tarea, pueden recibir parámetros y retornar un valor, se le llama:

The set of instructions grouped under the same name, which perform a task, can receive parameters and return a value, it is called:

- A Variables
B Bucles
C Procedimiento
D Funciones

19.- La instrucción o grupo de instrucciones que se pueden ejecutar o no en función del valor resultado de una comparación se le llama:

The instruction or group of instructions that can be executed or not depending on the value resulting from a comparison is called:



- A Bucle
B Función
C Condicional
D Comparador

20.- La secuencia que ejecuta repetidas veces un trozo de código, hasta que la condición asignada a a un determinado valor deja de cumplirse, se llama:

The sequence that repeatedly executes a piece of code, until the condition assigned to a certain value ceases to be met, is called:

- A Comparador
B Bucle
C Condicional
D Anidación