



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 desarrollo 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 coloca 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:



- | |
|------------|
| Apariencia |
| Lápiz |
| Control |
| 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 el 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:




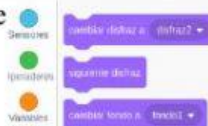
- | | |
|---|---------------------|
| A | Orientada a objetos |
| B | Orientada a sucesos |
| C | Orientada a tareas |
| D | Orientada a eventos |

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

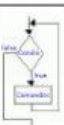
15.- El bloque de código “Al hacer clic en...” se encuentra dentro del grupo:		A	Apariencia
		B	Eventos
		C	Control
		D	Movimiento

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: <i>The spaces in the computer memory where values that are to be used during program execution are stored are called:</i>		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: <i>The set of instructions grouped under the same name, which perform a task, can receive parameters and return a value, it is called:</i>		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: <i>The instruction or group of instructions that can be executed or not depending on the value resulting from a comparison is called:</i>		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: <i>The sequence that repeatedly executes a piece of code, until the condition assigned to a certain value ceases to be met, is called:</i>		A	Comparador
		B	Bucle
		C	Condicional
		D	Anidación