

Actividad No.	
Nombre:	
Grado:	
Fecha:	

Repaso Laboratorio Programación

Pascal

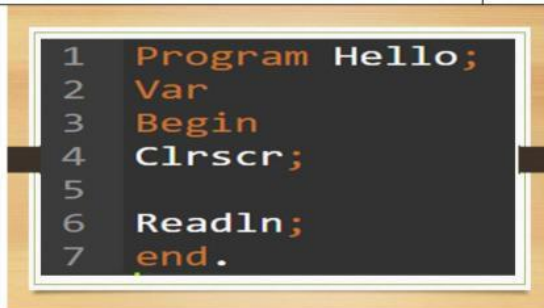
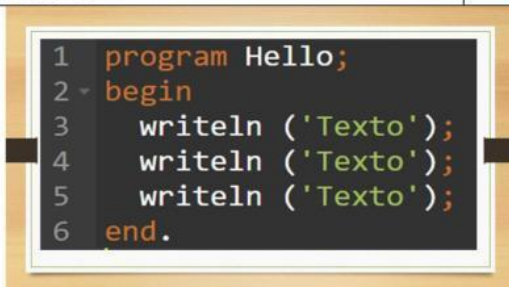
Instrucciones: responde cada una de los siguientes enunciados

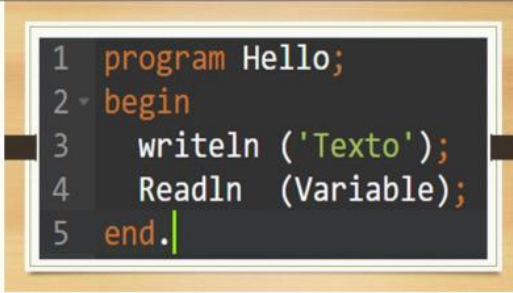
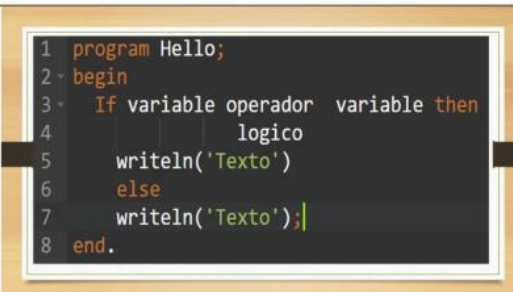
Ingresa al siguiente link y responde

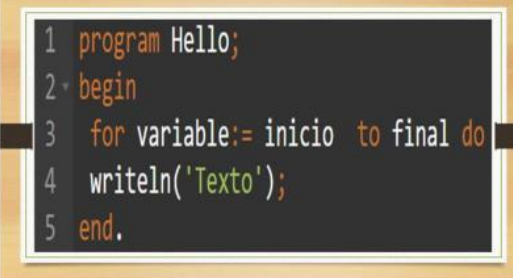
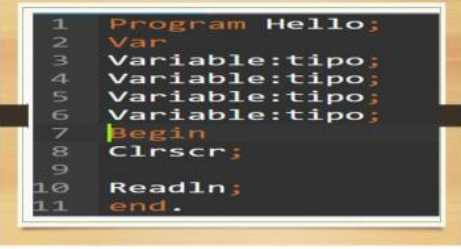
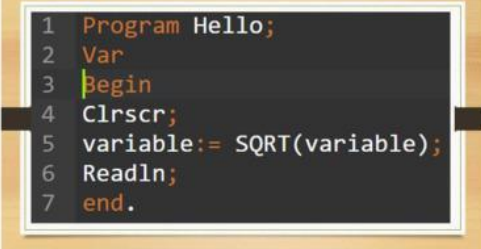
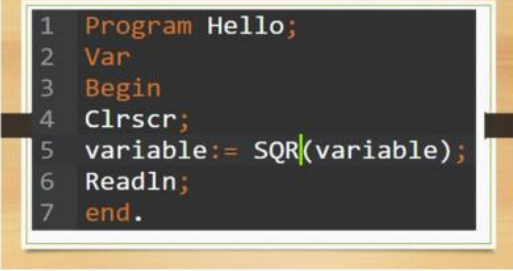
Link No. 1 <https://forms.gle/K8Lw6LW1HSUpqxqfa7>

No.	Selecciona la respuesta correcta		
1	Programa orientado a eventos	a) Pascal	
		b) C++	
		c) Visual Basic	
2	Función de la instrucción: PROGRAM	a) Fin del programa	
		b) Nombre programa	
		c) Comparación	
3	Función de la instrucción: VAR	a) Promedios	
		b) Constantes	
		c) Variables	
4	Instrucción para la biblioteca de palabras reservadas	a) Iostream	
		b) Uses	
		c) Dim	
5	Función de la instrucción: CRT	a) Librería secundaria	
		b) Librería principal	
		c) Fin del programa	
6	Instrucción para iniciar el cuerpo del programa	a) Begin	
		b) Uses Crt	
		c) CLRSCR	
7	Función de la instrucción: CLRSCR	a) Iniciar programa	
		b) Borrar programa	
		c) Limpiar pantalla	
8	Función de la instrucción: End.	a) Finalizar el programa	
		b) Finalizar línea	
		c) Iniciar línea	
9	Función de la instrucción: ; Punto y coma	a) Fin del ciclo	
		b) Fin de la línea	
		c) Fin programa	

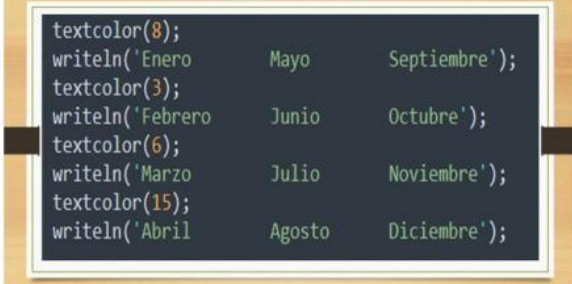
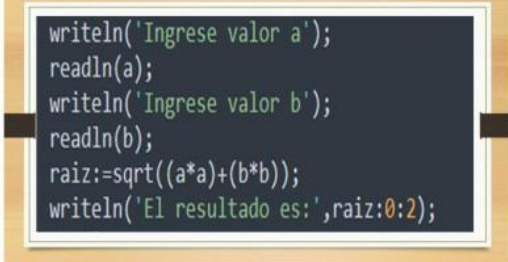
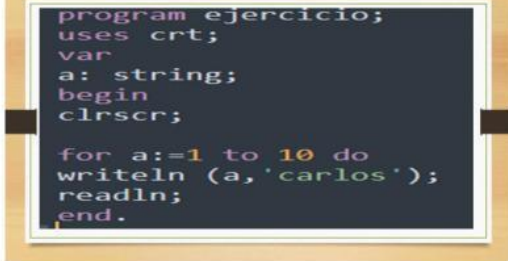
10	Función de la instrucción: LN	a) Salto de línea	
		b) Terminar línea	
		c) Borrar línea	
11	Función de la instrucción: IF THEN ELSE	a) Bucle	
		b) Repetición	
		c) Comparación	
12	Función de la instrucción: FOR I	a) Comparación	
		b) Repetición	
		c) Bucle	
13	Función de la instrucción: Repeat	a) Repetir código	
		b) Comparación	
		c) Función	
14	Función de la instrucción: SQR	a) Truncar	
		b) Raíz cuadrada	
		c) Cuadrado	
15	Función de la instrucción: SQRT	a) Raíz Cuadrada	
		b) Cuadrado	
		c) Redondear	
16	Función de la instrucción: Round	a) Truncar	
		b) Redondear	
		c) Raiz	
17	Función de la instrucción: Trunc	a) Truncar	
		b) Redondear	
		c) Cubo	
18	Función de la instrucción: ABS	a) Elevación	
		b) Raíz negativa	
		c) Valor absoluto	
19	Instrucción para mandar información a pantalla.	a) Readln	
		b) Writeln	
		c) Clrscr	
20	Instrucción para leer y guardar información	a) Readln	
		b) Writeln	
		c) Var	
21	Instrucción que almacena datos alfanuméricos	a) Real	
		b) Integer	
		c) String	
22	Instrucción que almacena datos con punto decimal	a) Real	
		b) String	
		c) Char	
23	Instrucción que almacena datos numéricos enteros	a) String	
		b) Var	
		c) Integer	

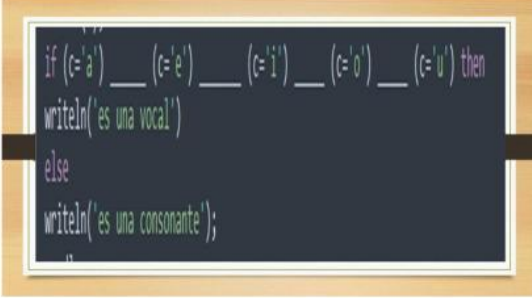
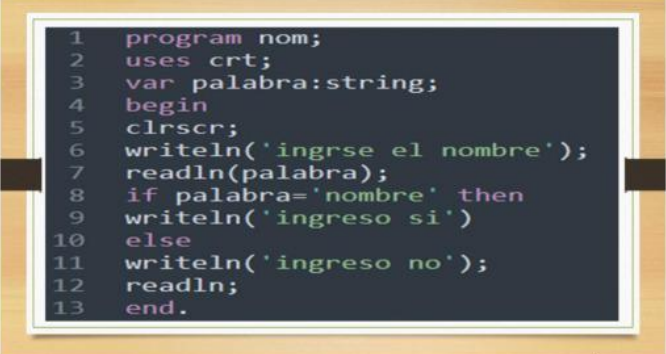
24	Instrucción que almacena caracteres	a) Real	
		b) Char	
		c) String	
25	Permite hacer una comparación verdadera si todos los datos son verdaderos.	a) Or	
		b) Not	
		c) AND	
26			
	a) Icono de C++		
	b) Turbo Pascal		
	c) Icono de Visual Basic		
27			
	a) Estructura Básica de Pascal		
	b) Estructura Básica de java		
	c) Estructura Básica de C++		
28			
	a) Mostrar información		
	b) Ingresar información		
	c) Operaciones básicas		

29	 <pre> 1 program Hello; 2 begin 3 writeln ('Texto'); 4 Readln (Variable); 5 end.</pre>	
	a) Repetición b) Comparación simple c) Ingresar información	
30	 <pre> 1 program Hello; 2 begin 3 writeln ('Texto',variable); 4 end.</pre>	
	a) Función b) Respuestas básicas c) Operación básica	
31	 <pre> 1 program Hello; 2 begin 3 Variable:=Variable operador Variable 4 end.</pre>	
	a) Operación básica b) Comparación c) Repetición	
32	 <pre> 1 program Hello; 2 begin 3 If variable operador variable then 4 logico 5 writeln('Texto') 6 else 7 writeln('Texto'); 8 end.</pre>	
	a) Comparación compuesta b) Comparación simple b) Repetición simple	

33	 <pre> 1 program Hello; 2 begin 3 for variable:= inicio to final do 4 writeln('Texto'); 5 end. </pre>	
	a) Repetición simple b) Comparación compuesta c) Operación básica	
34	 <pre> 1 Program Hello; 2 Var 3 Variable:tipo; 4 Variable:tipo; 5 Variable:tipo; 6 Variable:tipo; 7 Begin 8 Clrscr; 9 10 Readln; 11 end. </pre>	
	a) Identificación de constates b) Identificación de variables c) Formulas Básicas	
35	 <pre> 1 Program Hello; 2 Var 3 Begin 4 Clrscr; 5 variable:= SQRT(variable); 6 Readln; 7 end. </pre>	
	a) Raíz cuadrada b) Cuadrado c) Cubo	
36	 <pre> 1 Program Hello; 2 Var 3 Begin 4 Clrscr; 5 variable:= SQR(variable); 6 Readln; 7 end. </pre>	
	a) Elevación b) Raíz cuadrada c) Cuadrado	

37	<pre> 1 Program Hello; 2 Var 3 Begin 4 Clrscr; 5 variable:=ABS(variable); 6 Readln; 7 end. </pre>	
	a) Truncar b) Valor Absoluto c) Redondear	
38	<pre> 1 Program Hello; 2 Var 3 Begin 4 Clrscr; 5 variable:=TRUNC(variable); 6 Readln; 7 end. </pre>	
	a) Quita la parte decimal de un número b) Elevar la parte decimal c) Mostrar su valor verdadero sin importar su signo.	
39	<pre> 1 Program Hello; 2 Var 3 Begin 4 Clrscr; 5 variable:=ROUND(variable); 6 Readln; 7 end. </pre>	
	a) Mostrar su valor verdadero sin importar su signo. c) Quitar su parte decimal c) Eleva el número a su inmediato superior si es ≥ 0.50	

40	 <pre>writeln('Ingrese las horas a trabajar'); readln(horas); multi:= horas*60; multi2:=horas*3600; writeln('En ',horas, 'horas hay ',multi, 'minutos'); writeln('En ',horas, 'horas hay ',multi2, 'segundos');</pre>	
	a) Calculo de medidas de peso b) Calculo de medidas de tiempo c) Calculo de medidas de distancia	
41	 <pre>textcolor(8); writeln('Enero Mayo Septiembre'); textcolor(3); writeln('Febrero Junio Octubre'); textcolor(6); writeln('Marzo Julio Noviembre'); textcolor(15); writeln('Abril Agosto Diciembre');</pre>	
	a) Muestra información de manera tabular b) Muestra información de manera alineada c) Muestra información de manera permanente	
42	 <pre>writeln('Ingrese valor a'); readln(a); writeln('Ingrese valor b'); readln(b); raiz:=sqrt((a*a)+(b*b)); writeln('El resultado es:',raiz:0:2);</pre>	
	a) Calcula la ecuación cuadrática. b) Calcula el teorema de Pitágoras. c) Calcula ecuación de segundo grado.	
43	 <pre>program ejercicio; uses crt; var a: string; begin clrscr; for a:=1 to 10 do writeln (a,'carlos'); readln; end.</pre>	
	a) Repite 10 veces el nombre enumerando cada uno b) Compara 10 nombres c) Hace un menú de 10 nombres	

44		
a) Se debe de agregar la unión AND		
b) Se debe de agregar la unión OR		
c) Se debe de agregar la unión NOT		
45		
a) Calendario de pagos		
b) Facturación de datos		
c) Menú de platillos		
46		
a) Repetición simple		
b) Menú		
c) Contraseña		

47	<pre> 1 program notas; 2 uses crt; 3 var nota:integer; 4 begin 5 clrscr; 6 writeln('ingrese la nota'); 7 readln(nota); 8 9 if nota>=90 then 10 writeln('A'); 11 else 12 if nota>80 then 13 writeln('B'); 14 else 15 if nota<79 then 16 writeln('C'); 17 else 18 writeln('imposible'); 19 readln; 20 end.</pre>	
	a) Comparación compuesta b) Repetición compuesta c) Menú con comparaciones.	
48	<pre> program programa1; uses crt; var A1:integer; begin A1:=0; clrscr; repeat writeln('El valor es',a1); A1:=a1+1; until a1=11; readln; end.</pre>	
	a) Comparación simple b) Repetir información con bucle c) Función compuesta	
49	<pre> program sss; uses crt; var a:integer; begin clrscr; writeln('ingrese un numero'); readln(a); if a = 0 then writeln('El numero no es impar') else if ((a mod 2=0)) then writeln('El numero es par') else writeln('El numero es impar'); readln; end.</pre>	
	a) Números impares y pares b) Números primos c) Números racionales	
50	<pre> program sss; uses crt; var a:char; begin clrscr; writeln('Escriba una calificacion'); readln(a); case upcase(a) of 'A': writeln('El valor corresponde es: 4'); 'B': writeln('El valor corresponde es: 5'); 'C': writeln('El valor corresponde es: 6'); 'D': writeln('El valor corresponde es: 7'); 'E': writeln('El valor corresponde es: 8'); ELSE writeln('La calificacion no esta'); end; readln; end.</pre>	
	a) Menú con ciclo b) Repetición simple c) Comparación compuesta	