

Cuestionario 3er Parcial. Cultura Digital 1.

1.-Son procedimientos o instrucciones ordenadas y bien definidas que dan solución a un determinado problema mediante una computadora.

2.- Son datos que al ejecutar un algoritmo sólo ocupan una casilla de memoria para su almacenamiento, por lo que, una variable simple hace referencia a un único valor a la vez. A este grupo de datos corresponden los números enteros, reales, caracteres y booleanos o lógicos.

3.-Estos datos en computación son utilizados para representar números y realizar con ellos operaciones matemáticas.

4.- Conocidos como caracteres; representan un solo símbolo o carácter alfanumérico, que puede ser las letras del alfabeto (a, b, c, ..., z), dígitos (0,1, 2, ..., 9) o símbolos especiales (#, \$, ^, *, %, /, !, etc.). Son tratados como texto en los algoritmos y programas.

5.- Son un tipo de dato fundamental en la programación porque representan un valor de verdad, en situaciones que puede ser verdadero o falso. En la mayoría de los lenguajes de programación y algoritmos, se representan con las palabras clave *true* (verdadero) y *false* (falso).

6.- Formade representar código, algoritmos, funciones y otros procesos, utilizando una combinación de lenguaje natural y elementos similares al lenguaje de programación.

7.- Son datos que cambian su valor durante el proceso y ejecución del algoritmo.

8.- Son datos que no cambian su valor durante el proceso.

9.- Son necesarios para realizar los cálculos matemáticos entre los valores de las constantes y variables; estos operadores atienden las reglas de la jerarquía de las operaciones aritméticas.

10.- Utilizados para comparar dos operandos que pueden ser números, cadenas de caracteres, constantes o variables. El resultado de una expresión con este tipo de operadores sólo puede tener dos valores: verdadero o falso

11.- Estos operadores se usan con valores booleanos e implementan las conectivas de la lógica proposicional. Permiten agrupar expresiones lógicas para validar condiciones, de cumplirse la condición el resultado es verdadero, de no cumplirse el resultado de la expresión es falso.

12.-Menciona las Etapas de la creación de algoritmos




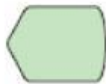




13.- Representa su secuencia con diversas formas y elementos que especifican visualmente el flujo, es decir, grafica la secuencia de instrucciones a seguir para obtener la solución de un problema.

14.- Útiles para resolver problemas sencillos, ejecutan instrucciones de forma consecutiva. Cada una de ellas se ejecuta sólo una vez.

15.- Comúnmente llamadas toma de decisiones, porque permiten evaluar una condición para determinar qué instrucción debe ejecutarse.

16.- Conocidas también como estructuras iterativas. Son las que permiten ejecutar una o varias instrucciones un determinado número de veces.

Relaciona los símbolos con su significado.

Símbolo









Significado
Indica un determinado proceso, cálculo y acciones a realizar
Esto indica que hay un proceso que continúa en otra página
Conector utilizado dentro de una página
Representa la entrada o lectura de cualquier tipo de datos
Indica que la salida de información a través de un documento impreso
Representa la salida de información a través de la pantalla del dispositivo
Indica el comienzo o el final de un flujo en el diagrama de procesos
Son utilizados para definir la dirección del flujo del diagrama.