

LECCIÓN 1 DEL TERCER TRIMESTRE

Asignatura: Programación y Base de Datos

Curso: Segundo BT Informática

Nota: Lea detenidamente las preguntas, conteste escogiendo y subrayando un solo literal. **Sobre 3 puntos.**

1. Nos permite reconocer los objetos y demás elementos al momento de declararlos en un programa. a) Funciones del usuario b) Lenguaje C c) Identificador d) Enlazador	2. Es un proceso que une el código de los módulos y bibliotecas que forman un programa para generar el ejecutable final. a) Ejecución de un programa b) Lenguaje C c) Interprete d) Enlazador
3. Programa que permite generar código claro y sencillo, ya que es un lenguaje estructurado. a) Funciones del usuario b) Lenguaje C c) Interprete d) Enlazador e) Todas las anteriores	4. Programa que traduce instrucciones de alto nivel directamente en lenguaje de máquina. a) Funciones del usuario b) Editor de texto c) Compilador d) Interprete e) Todas las anteriores
5. Es un conjunto de líneas de texto que son las instrucciones que debe seguir la computadora para ejecutar dicho programa a) Depuración b) Código fuente c) Ejecución de un programa d) Ninguna de las anteriores	6. Es el proceso de identificar y corregir errores de programación a) Código fuente b) Depuración c) Ejecución de un programa d) Librerías e) Ninguna de las anteriores

1. Encuentra la respuesta correcta y unir con los literales. Sobre 3 puntos

- | | | |
|---|----------|---|
| A. <code>printf()</code> | () | Se utiliza para cambiar el color del fondo y el color de la fuente de la pantalla de ejecución. |
| B. <code>int main()</code> | () | Entrada de datos por teclado. |
| C. <code>return 0</code> | () | Cabecera que permite activar las librerías. |
| D. <code>int, char, float, double</code> | () | Se utiliza para pausar la ejecución del programa. |
| E. <code>#include < ></code> | () | Punto de partida para la ejecución del programa. |
| F. <code>scanf()</code> | () | Termina el programa y devuelve el valor (cero al sistema operativo, usado para indicar una finalización normal del programa). |
| G. <code>stdio.h, stdlib.h, math.h</code> | () | Permite declarar las variables utilizadas en el programa. |
| H. <code>{,}</code> | () | Librerías de C. |
| I. <code>system("color F9")</code> | () | Salida de datos por pantalla. |
| J. <code>system("PAUSE")</code> | () | Inicio y finalización del programa. |

2. Encuentra la respuesta correcta y unir con los números. Sobre 2 puntos

1. %c Usado en el scanf para indicar variables de tipo real o decimal.
2. math.h Salto de Linea.
3. %d Usado en el scanf para indicar variables de tipo caracter.
4. \n Contiene tipos, macros y funciones para la realización de tareas de entrada y salida.
5. \t Contiene tipos, macros y funciones para la conversión numérica, generación de números aleatorios, búsqueda etc.
6. %f Usado en el scanf para indicar variables de tipo enteros con signo base 10.
7. stdlib.h Contiene macros y varias funciones matemáticas.
8. stdio.h Tabulador a la derecha.

3. Arrastra la respuesta correcta de acuerdo al identificador. Sobre 2 puntos

Float a, b;

Cadena de caracteres

Entero

Decimal

Int numero;

Char a;

IDENTIFICADOR	TIPO	EJEMPLO EN C
Int		
Float		
Char		