

## PSeInt. Cuestionario 1.

Total de puntos **100/100** ?

Antes de resolver esta actividad te recomendamos haber visto con atención el/los videos, la guía de este tema y haber podido resolver los ejercicios más importantes. Ahora, si ya lo hiciste: a resolver esta actividad!!

No será una evaluación, sino una actividad que nos permite realizar un seguimiento, tanto a los profesores como a vos, sobre lo que vas, o no, entendiendo.

Sólo tendrás 1 intento ¡que no te ganen los nervios! Buena suerte!

Nombre \*

Daniel Germán

Apellido \*

Cosenza

Correo electrónico con el que estás registrado en Egg \*

inktrance@gmail.com

✓ ¿Qué es un algoritmo? \* 10/10

Un conjunto de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permiten realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba realizar dicha actividad ✓

Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miembros, en las que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacionados mediante operaciones

Es una relación de variables que pueden ser cuantificadas para calcular el valor de otras de muy difícil o imposible cálculo y que suministra una solución para un problema

Ninguna de las anteriores

✓ Una variable es \* 10/10

Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas ✓

Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas

Una palabra reservada del lenguaje de programación

Ninguna de las anteriores

✓ Una constante es \* 10/10

Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas

Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas ✓

Una palabra reservada del lenguaje de programación

Ninguna de las anteriores

✓ Cuantas variables se pueden definir en un algoritmo: \* 10/10

Una única variable

Máximo tres variables

Máximo 5 variables

La cantidad que sea necesaria para la realización del algoritmo ✓

✓ Entero, carácter, lógico y real son: \* 10/10

Funciones de acceso a datos

Instrucciones de acceso a datos

Sentencias de control

Tipos de datos ✓

✓ La ejecución de la siguiente sentencia de asignación: A = 6.5 \* 10/10

A debe ser una variable de tipo real ✓

A debe ser una variable de tipo entero

A debe ser una variable de tipo cadena

A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena

✓ Un operador es \* 10/10

Un lugar de almacenamiento de datos

Un símbolo especial que indica al compilador que se debe realizar una operación matemática o lógica ✓

Una variable

Ninguna de las anteriores

✓ La instrucción Leer de Pseint nos permite: \* 10/10

Leer la información escrita

Mostrar información o valores mediante la interfaz

Ingresar información por teclado mediante la interfaz ✓

Ninguna de las anteriores es correcta

✓ La instrucción escribir "Ingrese 25 números enteros" permite: \* 10/10

Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas ✓

Guardar en la variable pantalla los datos ingresados por teclado

Verificar si el algoritmo está bien hecho

Ninguna de las anteriores

✓ La prueba de escritorio se usa para: \* 10/10

Programar órdenes

Verificar si el algoritmo es correcto ✓

Eliminar virus informáticos

Todas las anteriores

¿Te uniste a Slack? \*

Si

No

¿Fuiste facilitador / facilitadora? \*

Si

No

En caso de que la respuesta anterior haya sido "SI", ¿pudiste ejercer tu rol? \*  
¿Cómo te sentiste? // Si tu respuesta fue "NO", ¿identificaste al facilitador en la plataforma?, ¿cómo?

Perfectamente. Me sentí muy bien!

Del 1 al 10 ¿Cuánto ha cooperado tu mesa hoy? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nada de cooperación           100% cooperativa