

LABORATORIO TIC 2

Primer Parcial Etapas 1 y 2.

1. _____ es la traducción del algoritmo o diagrama de flujo a un lenguaje de programación, de acuerdo a las reglas gramaticales o sintaxis del mismo.
a) Definición del Problema b) Codificación c) Operador Aritmético d) Expresiones
2. _____ es la representación gráfica de un algoritmo. Es una de las herramientas de la programación que permite visualizar de manera general, el desarrollo de la solución de un problema.
a) Diagrama de Flujo b) Prueba de Escritorio c) Operador Lógico d) Expresiones
3. Algoritmos _____ son llamados así, porque se tiene la necesidad de tomar decisiones en alguno de los pasos, debido a condiciones o preguntas que nos llevan a responder verdadero o falso o seguir por un camino u otro.
a) Aritméticos b) Condicionales c) Expresiones d) Cíclico
4. _____ es la fase de programación donde el programa diseñado y desarrollado, es instalado en el sistema para cumplir con la tarea encomendada.
A) Implementación del Programa B) Codificación C) Algoritmo D) Depuración
5. Metodología o proceso para construir un programa
A) Lenguaje C B) Programación C) Análisis del Problema D) Sistema Operativo
6. Conjunto de símbolos, vocablos y reglas (sintaxis) que controlan el comportamiento físico y lógico de una computadora.
A) Lenguaje de Programación B) Depuración C) Programación D) Análisis del Problema
7. Conjunto de instrucciones, comandos, órdenes o procedimientos, escritos en un lenguaje de programación.
A) Diagrama de Flujo B) Prueba de Escritorio C) Programa D) Implementación
8. Son dos de las condiciones que debe tener un programa de calidad.
A) Lenguaje C y Pascal B) Claro y Exacto C) Secuencial y Condicional D) Aritmético y Lógico
9. Tres ejemplos de lenguajes de programación

- A) 1,3,6
- B) 3,5,7
- C) 4,6,7
- D) 2,4,5

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Codificación2. Lenguaje C3. Depuración4. Java5. Visual Basic NET6. Diseño7. Implementación |
|---|

10. Fase de programación donde el problema o tarea es definido y comprendido claramente.

A) Algoritmo B) Codificación C) Definición del Problema D) Programa

11. Fase de programación que consiste en analizar punto a punto un problema, determinar las operaciones, los datos y la relación con situaciones de la vida cotidiana.

A) Análisis del Problema B) Depuración C) Mantenimiento del Programa D) Programa

12. Este tipo de dato no cambia su valor durante el desarrollo o ejecución de un programa.

A) Operadores Aritméticos B) Constantes C) Variables D) Algoritmos Secuenciales

13. Identificando los tres tipos de algoritmos que aparecen en la siguiente lista.

A) 1,4,5

B) 3,5,6

C) 1,2,4

D) 2,3,6

1-Expresiones
2-Cíclico
3-Condicionales
4-Lógicos
5-Aritméticos
6-Secuenciales

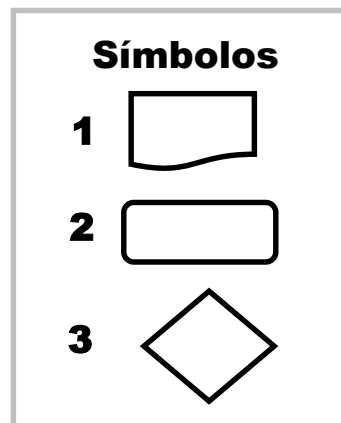
14. Relaciona los símbolos de diagrama de flujo, con el nombre que les corresponde.

A) 1B,2D,3A

B) 1A,2B,3D

C) 1C,2A,3B

D) 1D,2C,3B



Nombre

A Inicio o Fin

B Decisión

C Resultado

D Conector

ETAPA 2: AMBIENTE GRÁFICO DEL ROBOT KAREL

15. Identifica de la lista, las secciones que contiene el programa de Robot Karel.

a) 1,4,5

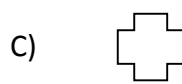
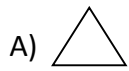
b) 2,3,4

c) 3,5,6

d) 1,2,7

1. Mundo
2. Biblioteca
3. Cursor
4. Programa
5. Ejecutar
6. Nuevo
7. Codificació

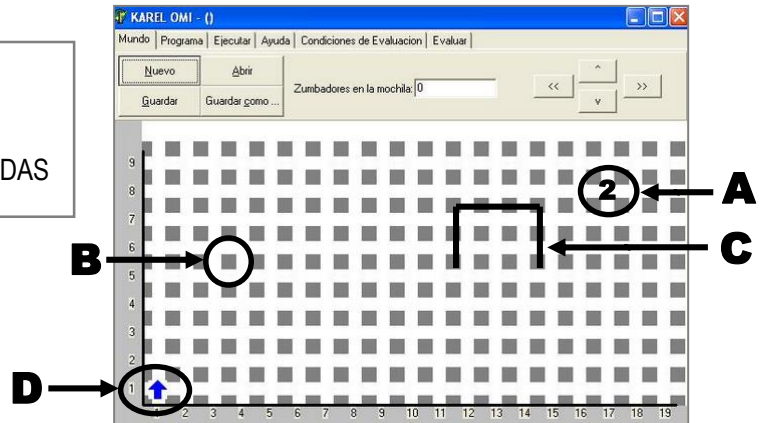
16.- Es el símbolo con el que se representa al Robot Karel.



17.- Identifica los elementos de la Sección Mundo y relacionalos con los nombres que les corresponden.

- a) 2C,1A,3B
- b) 1C,2B,3A
- c) 1A,2B,3C
- d) 1B,2A,3C

- 1. MANZANAS
 - 2. TROMPOS
 - 3. MUROS O BARDAS



18.- Es el lenguaje de programación que utilizarás en el curso de TIC 2, para elaborar los programas que ejecutará el Robot Karel.

- a) Panda Antivirus
- b) Office 2007
- c) Java
- d) Visual Basic

19.- Nombre de la sección que se activa después de crear el mundo del Robot Karel. Es aquí donde escribirás las instrucciones que se ejecutarán paso a paso.

- a) Sección Ejecutar
- b) Sección Programa
- c) Sección Mundo
- d) Sección Bibliotecas

20.- Es uno de los elementos del Mundo de Karel y está representado por números arábigos del 1 al 9999999, que podemos colocar en cualquier esquina del mundo de Karel, al hacer su configuración del mundo inicial.

- a) Manzanas
- b) Muros o Bardas
- c) Calles
- d) Trompos o Zumbadores

21.- El mundo de Karel está compuesto por _____ que cruzan al mundo horizontalmente y por _____ que cruzan al mundo verticalmente. Sirven de referencia para saber la ubicación del Robot.

- a) Mundo – Programa
- b) Calles - Avenidas
- c) Muros – Trompos
- d) Esquinas - Mochila

22.- El _____ es uno de los elementos del Mundo de Karel, que está representado por un recuadro verde, que indica la ubicación la ubicación inicial de trabajo del Robot Karel.

- a) Mochila
- b) Muro
- c) Cursor
- d) Trompo

23. El primer paso para elaborar un programa en donde el Robot Karel llevará a cabo sus tareas programadas, es activar la Sección _____.

- a) Programa b) Ejecutar c) Mundo d) Biblioteca

24. En los elementos que forman el Mundo de Karel, existe uno que recibe el nombre de _____, que es el cruce de una calle y una avenida.

- A) Esquina B) Cursor C) Mochila D) Zumbador

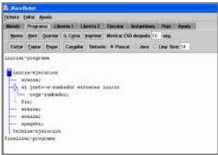
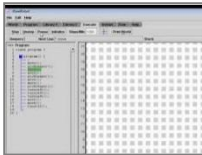

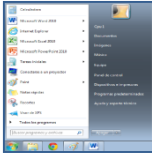
25. Identifica de la siguiente lista, los lenguajes de programación utilizados para hacer programas con el Robot Karel. Subraya la opción que contenga la combinación de números correcta.

- | | |
|--------|---------------|
| A) 2,4 | 1- Pascal |
| B) 5,6 | 2-Windows |
| C) 2,5 | 3-Java |
| D) 1,3 | 4-Office |
| | 5-Explorer |
| | 6-Movie Maker |


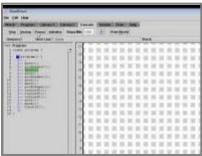

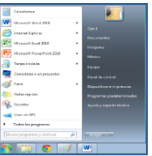
26. Identifica de la lista, las secciones que contiene el programa de Robot Karel.

- | | |
|---------|-----------------|
| A)2,3,4 | 8. Mundo |
| B)3,4,6 | 9. Biblioteca |
| C)1,6,7 | 10.Cursor |
| D)1,4,5 | 11.Programa |
| | 12.Ejecutar |
| | 13.Nuevo |
| | 14.Codificación |

27. Reconoce las pantallas de las Secciones de Robot Karel y relaciónalas con el nombre que les corresponde.

	A	B	C	D
<p>A)1D,2B,3A</p> <p>B)1C,2A,3B</p> <p>C)1B,2A,3C</p> <p>D)1A,2B,3D</p>				

28. Reconoce las pantallas de las Secciones de Robot Karel y relaciónalas con el nombre que les corresponde.

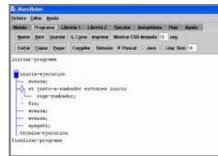
	A	B	C	D
<p>A)1C,2B,3D,</p> <p>B)1D,2C,3B</p> <p>C)1C,2A,3B</p> <p>D)1B,2A,3C</p>				

29. Reconoce las pantallas de las Secciones de Robot Karel y relaciónalas con el nombre que les corresponde.

- A) 1A, 2C, 3B
- B) 1C, 2D, 3A
- C) 1D, 2B, 3C
- D) 1C, 1B, 3A

1-Sección Programa
2-Sección Mundo
3-Sección Ejecutar

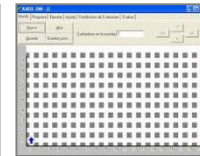
A



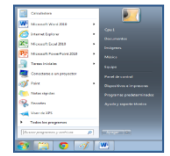
B



C



D



30. Es una de las razones principales por las que se utiliza el programa del Robot Karel.

- A) Editar documentos
- B) Navegar en Internet
- C) Desarrollar en el estudiante la noción de orden
- D) Diseñar bases de datos

31. Es el nombre del creador del Robot Karel y el lugar donde se desarrolló.

- A) Bill Gates – Microsoft Co.
- B) Richard Pattis – Universidad de Stanford
- C) Carlos Slim - Telmex
- D) Steve Jobs – Apple Co.

32. Es uno de los elementos del Mundo de Karel y está representado por números arábigos del 1 al 9999999, que podemos colocar en cualquier esquina del mundo de Karel, al hacer su configuración del mundo inicial.

- A) Trompos o Zumbadores
- B) Muros o Bardas
- C) Calles
- D) Manzanas

33. Es otro de los accesorios que contiene el mundo del Robot Karel, para realizar tareas específicas en conjunto con los zumbadores. Contiene una caja de texto donde se registran los zumbadores que contiene.

- A) Cursor
- B) Mochila
- C) Esquina
- D) Sensores

33. Es otro de los elementos que contiene el mundo del Robot Karel, para realizar ciertas tareas en conjunto con las Calles y Avenidas. Se activan o se desactivan, dándole un clic al mouse, cuando el puntero se encuentra a la mitad de una calle o avenida.

- A) Manzana
- B) Robot Karel
- C) Muros o Bardas
- D) Mochila