



"CENTRO DE BACHILLERATO JOSÉ VASCONCELOS S.C."
 CLAVE 60
 Incorporado a la
 UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO



Guía de Estudio: **Programación y Cómputo**

Nombre del alumno: _____ Grupo: _____ No. de lista: _____
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE 1,2,3,4,5

Compatibilidad: Examen Extraordinario y Título de Suficiencia - Ciclo Escolar 2018-2019 B

Nombre del profesor: **M. En CMV. ALEJANDRO GONZÁLEZ REYES** Calificación Total: _____
0.0 - 2.0

BLOQUE A: El Instituto Politécnico Nacional, le pide a usted diseñar un pseudocódigo, mismo que: dado el nombre del aspirante, y el número de aciertos; determine la calificación total obtenida por un alumno en su examen de admisión.

Considere que:

- El número de preguntas totales en el examen es igual a 37.
- El valor total (calificación máxima a aspirar) del examen es igual al 10.0.

```

Ejecutando proceso POLITECNICO
*** Ejecución Iniciada. ***

EXAMEN DE ADMISIÓN - POLITÉCNICO

Nombre del Aspirante: > ALEJANDRO GONZÁLEZ
Número de Aciertos: > 34

Nombre del Alumno: ALEJANDRO GONZÁLEZ
Calificación Examen: 9.1891891892

*** Ejecución Finalizada. ***
  
```

NOTA: Para una mejor comprensión del problema, utilice los siguientes nombres de variables:

- varNombre
- varAciertos
- varCalificacion

BLOQUE B: Mediante fórmulas y funciones (SUMA, CONTAR, MAX y MIN) en los apartados correspondientes. Resuelva el siguiente sistema de facturación electrónica para la empresa "Almacenes Don Barató S.C."

	A	B	C	D	E
	ALMACENES DON BARATÓN S.C.				
1					
2	CÓDIGO	PRODUCTO	PRECIO UNITARIO	CANTIDAD	SUBTOTAL
3					
4	13300	PLAYERA	\$ 58.00	5	
5	13301	GORRA	\$ 39.90	3	
6	13302	ZAPATOS	\$ 399.00	2	
7	13303	RELOJ	\$ 200.00	1	
8	13304	CALCETINES	\$ 14.90	8	
9					
10		NÚM. DE ARTÍCULOS:		IMPORTE:	
11		PRECIO MÁXIMO:		IVA 16%:	
12		PRECIO MÍNIMO:		TOTAL:	

BLOQUE C: Coloque dentro del paréntesis el inciso que responda correctamente a cada cuestionamiento.

1. Hardware Corresponde al conjunto de componentes físicos o tangibles que integran un equipo de cómputo.
2. Software Comercial Corresponde al conjunto de componentes lógicos o intangibles que pueden ser instalados en un equipo de cómputo.
3. Software Son programas cuya función es prevención, búsqueda, detección y eliminación de virus informáticos.
4. Software de Prueba (Shareware) Tiene como objetivo infiltrarse en el sistema y dañar el equipo de cómputo sin el consentimiento del usuario.
5. Antivirus Es un conjunto de chips que contiene las instrucciones del procedimiento de encendido y configuración de la computadora (BIOS).
6. Software Gratuito Es el desarrollado por una empresa con intención de venderlo y obtener un beneficio económico.
7. Software dañino Muchas empresas distribuyen este software con el único fin de dar a conocer sus productos y ser evaluados por el usuario final.
8. Software Libre o GNU Es aquel que se distribuye libremente pero no puede modificarse, debido a que no viene acompañado de su correspondiente código fuente.
9. Memoria ROM Es aquel que puede ser distribuido, modificado, copiado y usado prácticamente son restricciones.
10. Procesador (CPU) Su función es procesar los datos que ingresan a la computadora e interpretar las instrucciones que le son brindadas a través de los programas.

BLOQUE D: Coloque dentro del paréntesis el inciso que responda correctamente a cada cuestionamiento.

1. Pseudocódigo Consiste en una herramienta para asistir a un estudiante en sus primeros pasos en programación, puesto que proporciona un entorno de trabajo con numerosas ayudas y recursos didácticos.
2. PSeInt Es un conjunto ordenado y finito de operaciones que deben seguirse para la solución de un problema.
3. Diagrama de Flujo Características de los Algoritmos.
4. Algoritmo Todo Algoritmo puede ser representado mediante Pseudocódigo utilizando solamente las estructuras: secuencial, de selección y repetición.
5. Variables Elementos de un Algoritmo.
6. Preciso, Definido y Finito Consiste en un lenguaje de especificación de Algoritmos, que combina el lenguaje natural (humanos) y cualquier lenguaje de programación (ordenadores) específico.
7. +, -, *, /, ^, MOD Consiste en la representación gráfica de un Algoritmo o proceso.
8. Teorema fundamental de la programación Consiste en aquellos espacios en Memoria RAM donde se almacena información que cambia durante la ejecución de un programa.
9. <, >, <=, >=, ==, != Ejemplos de operadores aritméticos.
10. Entrada – Proceso - Salida Ejemplos de operadores de comparación.

BLOQUE E: Coloque dentro del paréntesis el número que responda correctamente a cada uno de los elementos que conforman el documento con buena apariencia.

MANUAL DE COMPUTACIÓN BÁSICA

Ubuntu Linux

El ratón es un dispositivo externo del ordenador que codifica los movimientos que se realizan y los interpreta en la aplicación. Cuando se esta trabajando con Ubuntu Linux 12.04, la posición donde se encuentra el ratón viene dada por la punta de una flecha (normalmente).

El ratón es un dispositivo externo del ordenador que codifica los movimientos que se realizan y los interpreta en la aplicación. Cuando se esta trabajando con Ubuntu Linux 12.04, la posición donde se encuentra el ratón viene dada por la punta de una flecha (normalmente).

El ratón es un dispositivo externo del ordenador que codifica los movimientos que se realizan y los interpreta en la aplicación. Cuando se esta trabajando con Ubuntu Linux 12.04, la posición donde se encuentra el ratón viene dada por la punta de una flecha (normalmente).

El ratón es un dispositivo externo del 12.04, la posición donde se encuentra el ratón ordenador que codifica los movimientos que se viene dada por la punta de una flecha realizan y los interpreta en la aplicación. (normalmente).
Cuando se esta trabajando con Ubuntu Linux



M. En C.M.V. Alejandro González Reyes

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| () Pie de Página | () Borde de Página |
| () Encabezado de Página | () Letra Capital |
| () Margen | () Párrafo a Columnas |
| () Fontwork (WordArt) | () Sangría |
| () Imagen | () Espaciado |

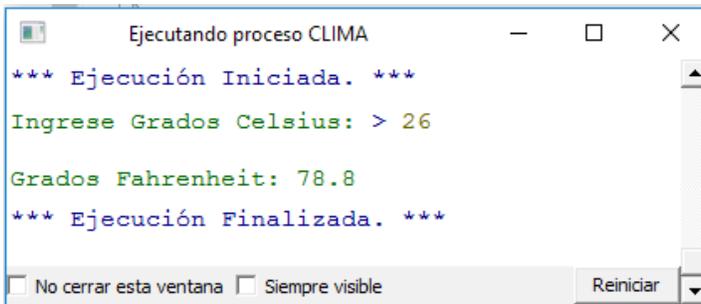
BLOQUE F: Coloque dentro del paréntesis el inciso que responda correctamente a cada cuestionamiento.

1. Encabezado de página () Es una lista ordenada de los capítulos, temas y subtemas correspondientes a una investigación, y se genera con la finalidad de poder conocer la páginas dónde se encuentran ubicados dichos elementos dentro de nuestro documento.
2. Tabla de Contenido () Consiste en la separación en sentido vertical que se deja entre los párrafos de un texto.
3. Letra capital () Consiste en la separación en sentido vertical que se deja entre los renglones pertenecientes a un párrafo.
4. Espaciado () Permite agregar profundidad visual o énfasis a los textos un documento.
5. Marca de agua () Consiste en la separación que se deja entre el margen de un documento y el inicio de un párrafo.
6. Interlineado () Consiste en un texto o elemento gráfico que se insertará automáticamente al principio de cada página.
7. Estilos () Consiste en una letra inicial de mayor tamaño que se distingue del demás texto.
8. Efectos de fuente y estilos de subrayado () Consiste en un texto o elemento gráfico que se utiliza para determinar el tipo de documento, por ejemplo: urgente, no copiar, confidencial, logotipos empresariales, etc.
9. Notas al Pie de Página () Es un conjunto de formatos identificados por un nombre.
10. Sangría () Se utilizan para explicar, comentar o hacer referencia detallada al texto de un documento.

BLOQUE G: Coloque dentro del paréntesis el inciso que responda correctamente a cada cuestionamiento.

1. Diapositiva () Consiste en una hoja en blanco en la que se puede insertar texto, imágenes, audio y vídeo con la finalidad de presentar su contenido a través de un proyector.
2. Hiperenlace () Consiste en un efecto de animación que se aplica a las diapositivas, entre la actual y la anterior.
3. Transición () Consiste en el movimiento que se aplica a los distintos objetos que componen a una diapositiva.
4. LibreOffice.org Impress () Conjunto de diapositivas que se pueden ver en una pantalla o proyector.
5. Animación () Consiste en la forma en que se organizarán los elementos u objetos que componen a una diapositiva.
6. F5 () Consiste en una referencia hacia otro lugar, también se le conoce como enlace o liga.
7. Presentación electrónica () Software que le permite crear materiales que se pueden presentar mediante un proyector.
8. Notas () Tecla de función misma que nos permite ejecutar una presentación electrónica a pantalla completa.
9. Diseño de diapositivas () Es un espacio que permite agregar información adicional sobre una diapositiva, por ejemplo: datos numéricos, enlaces, etc.
10. Página de notas () La finalidad de este documento, es proveer al usuario de material adicional que le permita profundizar en los contenidos presentados a través de una diapositiva.

BLOQUE H: Desarrolle un programa de computadora mismo que: dada una cantidad numérica por el usuario (grados Celsius), determine su equivalente a grados Fahrenheit.



```
Ejecutando proceso CLIMA
*** Ejecución Iniciada. ***
Ingrese Grados Celsius: > 26
Grados Fahrenheit: 78.8
*** Ejecución Finalizada. ***
 No cerrar esta ventana  Siempre visible Reiniciar
```

NOTA: La Captura de Pantalla es sólo una demostración de la ejecución final del Programa. Por otra parte, los grados Celsius están determinados por la siguiente fórmula:

- $Cel = (Far - 32) / 1.8$

Entrada

Proceso

Salida

Nota: Imprimir en hojas tamaño oficio

Fecha de Entrega: 20 de diciembre de 2018

Lugar: Salón 103

Horario: 10:00am

Fecha de Publicación: 15 de diciembre de 2018

Material descargado de:

<http://director.io/prepajv/docs/pseduca/guia2018.pdf>

REVISIÓN DE GUÍA DE ESTUDIO

Fecha: **20 de diciembre de 2018**

Firma del Alumno: _____