Algoritmos en la vida diaria

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

1.

¿Qué es un algoritmo?

1. Un dibujo
2. Un juego
3. Una receta de cocina
4. Una secuencia de pasos para resolver un problema

2.

Antes de aplicar la pasta dental, se debe _____ el cepillo.

Respuesta: _____

3.

¿Qué estructura de algoritmo se usa para repetir una acción varias veces?

1. Condicional
2. Variable
3. Bucle
4. Secuencia

4.

La estructura que permite ejecutar un bloque de código solo si se cumple una condición se llama _____.

Respuesta: _____

5.

Preparar un sándwich es un algoritmo. ¿Cuál de estos es el primer paso?

1. Untar mayonesa
2. Tomar dos rebanadas de pan
3. Agregar jamón
4. Cortar el sándwich

6.

En un algoritmo, cada paso debe ser claro y no dejar espacio a _____.

Respuesta: _____

7.

¿Cuál de las siguientes NO es una característica de un algoritmo?

1. Debe terminar en algún momento
2. Debe producir un resultado
3. Puede ser infinito
4. Debe tener pasos bien definidos

8.

Los algoritmos se pueden representar mediante diagramas de _____.

Respuesta: _____

9.

¿Qué tipo de algoritmo usas cuando realizas una tarea que siempre sigue los mismos pasos, como tender la cama?

1. Lineal (secuencial)
2. Condicional
3. Bucle
4. Recursivo

10.

Para indicar que un paso debe hacerse mientras una condición sea verdadera, usamos un _____.

Respuesta: _____

11.

Al representar un algoritmo con diagrama de flujo, los pasos se colocan dentro de _____.

1. Rombos
2. Rectángulos
3. Círculos
4. Triángulos

12.

La forma de rombo en un diagrama de flujo representa una _____.

Respuesta: _____

13.

¿Qué sucede si un algoritmo tiene un paso mal definido?

1. Funciona igual
2. Se vuelve más rápido
3. Puede dar resultados incorrectos
4. Se detiene al instante

14.

Los pasos de un algoritmo deben ejecutarse en un orden _____.

Respuesta: _____

15.

Ejemplo de algoritmo en la vida diaria: 'Si tienes hambre, entonces prepara un bocadillo; si no, sigue jugando'. Esto es una estructura _____.

1. Secuencial
2. Bucle
3. Recursiva
4. Condicional

16.

La propiedad de un algoritmo que garantiza que termina después de un número finito de pasos se llama _____.

Respuesta: _____

17.

En un diagrama de flujo, las flechas indican _____.

1. El inicio
2. Las decisiones
3. La dirección del flujo
4. Los datos

18.

La primera etapa para escribir un algoritmo es _____ el problema.

Respuesta: _____

19.

¿Cuál de estos NO es un tipo de dato común en algoritmos?

1. Números
2. Booleanos
3. Colores
4. Letras

20.

En un algoritmo, el resultado final se llama _____.

Respuesta: _____