

ELABORADO POR: IRVING ALEXANDRO MENDOZA MARTÍNEZ

1ER: SEMESTRE DE INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES.

1.- Es un dispositivo electrónico utilizado para procesar información y obtener resultados a alta velocidad.

a) <u>Computadora</u>	b) Calculadora	c) Computadora analógica	d) Teclado
-----------------------	----------------	-----------------------------	------------

2.- Son componentes físicos que constituyen la computadora junto con los dispositivos que realizan las tareas de entrada y salida de información.

a) Software	b) Dispositivos de entrada	c) Dispositivos de salida	d) <u>Hardware</u>
-------------	-------------------------------	------------------------------	--------------------

3.- Es el elemento principal de la computadora, el cual coordina y realiza las operaciones del sistema.

a) Memoria	b) <u>Cpu</u>	c) Procesador	d) Disco duro
------------	---------------	---------------	---------------

4.- Es la colección de instrucciones electrónicas escrita por programadores, usando un lenguaje de programación.

a) Hardware	b) Cpu	c) <u>Software</u>	d) Dispositivos de salida
-------------	--------	--------------------	------------------------------

5.- Es un ejemplo de dispositivo sólo de entrada.

a) Monitor	b) <u>Lápiz óptico</u>	c) Impresora	d) Disco duro
------------	------------------------	--------------	---------------

6.- Es un ejemplo de dispositivo sólo de salida.

a) Módem	b) CD-RW	c) <u>Monitor</u>	d) Scanner
----------	----------	-------------------	------------

7.- Utilizan comparaciones para representar la información.

a) Computadoras digitales	b) Hardware	c) Software	d) <u>Computadoras</u> <u>analógicas</u>
------------------------------	-------------	-------------	---

8.- Utiliza valores discretos para manejo de datos y la programación es anterior a la ejecución.

a) Dispositivos de entrada	b) <u>Computadoras</u> <u>digitales</u>	c) Computadoras analógicas	d) Hardware
-------------------------------	--	-------------------------------	-------------

9.- Representa el corazón de una computadora, encargándose de controlar y coordinar toda la actividad del procesamiento de datos.

a) Unidad Aritmética Lógica	b) Unidad de Memoria	c) <u>Unidad de Control</u>	d) Procesador
--------------------------------	-------------------------	---------------------------------	---------------

10.- Está encargada de ejecutar todos los cálculos matemáticos y todas las comparaciones lógicas.

a) Unidad de Memoria	b) <u>Unidad Aritmética Lógica</u>	c) Unidad de Control	d) Procesador
-------------------------	--	-------------------------	---------------

11.- Es el tipo de memoria que es volátil, que su contenido se pierde al apagarse la computadora.

a) PROM	b) <u>RAM</u>	c) ROM	d) EPROM
---------	---------------	--------	----------

12.- Es el área de la memoria en donde el fabricante de la computadora graba todos los datos e instrucciones para su funcionamiento.

a) <u>ROM</u>	b) EPROM	c) PROM	d) RAM
---------------	----------	---------	--------

13.- Es la generación en donde las computadoras usaban pequeños anillos magnéticos para almacenar información e instrucciones.

a) 1ª Generación	b) <u>2ª Generación</u>	c) 3ª Generación	d) 4ª Generación
------------------	-------------------------	------------------	------------------

14.- Es la generación en donde se desarrollaron lenguajes de programación como Visual Basic y Pascal. Surge a mediados de la década de 1960.

a) 1ª Generación	b) 2ª Generación	c) <u>3ª Generación</u>	d) 4ª Generación
------------------	------------------	-------------------------	------------------

15.- Es el tipo de sentido en donde solo existe un emisor y los receptores no pueden contestarle.

a) Half Duplex	b) <u>Simplex</u>	c) Fall Duplex	d) Soft Duplex
----------------	-------------------	----------------	----------------

16.- Es el tipo de sentido en donde el emisor y el receptor alternan sus roles, pero solo uno se puede enviar a la vez.

a) <u>Half Duplex</u>	b) Simplex	c) Fall Duplex	d) Soft Duplex
-----------------------	------------	----------------	----------------

17.- Es el tipo de sentido en donde el emisor y receptor pueden transmitir y recibir simultáneamente.

a) Half Duplex	b) Simplex	c) <u>Fall Duplex</u>	d) Soft Duplex
----------------	------------	-----------------------	----------------

18.- Son valores definidos en letras, números, símbolos y/o caracteres especiales.

a) Videos	b) <u>Datos</u>	c) Informaciones	d) Imágenes
-----------	-----------------	------------------	-------------

19.- Es un conjunto de imágenes dinámicas.

a) <u>Videos</u>	b) Datos	c) Informaciones	d) Imágenes
------------------	----------	------------------	-------------

20.- Es el tipo de software que utilizan bases de datos.

a) De desarrollo	b) De sistema	c) <u>De aplicación</u>	d) De contenido
------------------	---------------	-------------------------	-----------------

21.- Se utilizan para aplicaciones caseras y de oficina normalmente para una sola persona.

a) Minicomputadoras	b) <u>Microcomputadoras</u>	c) Macrocomputadoras	d) Supercomputadoras
---------------------	-----------------------------	----------------------	----------------------

22.- Es la ciencia que reúne los adelantos de las técnicas de telecomunicación y el procesamiento de la información.

a) Jurisrística	b) <u>Telemática</u>	c) Informática	d) Inteligencia Artificial
-----------------	----------------------	----------------	----------------------------

23.- Es la solución de problemas complejos con el apoyo del computador mediante la aplicación de procesos que son análogos al proceso del razonamiento humano.

a) Jurisrística	b) Telemática	c) Informática	d) <u>Inteligencia Artificial</u>
-----------------	---------------	----------------	-----------------------------------

24.- Es la experimentación de entornos imaginarios sobre la realización de una cosa o tarea que sirve a las personas para prepararse sobre un ámbito de trabajo.

a) <u>Realidad Virtual</u>	b) Sistemas expertos	c) Multimedia	d) Internet
----------------------------	----------------------	---------------	-------------

25.- Se refiere a las máquinas que toman como modelo los principios humanos o naturales.

a) Robótica	b) Realidad virtual	c) <u>Biónica</u>	d) Inteligencia Artificial
-------------	---------------------	-------------------	----------------------------