

- 1) ¿Defina lenguaje de programación?.
  - 2) Mencione las características que diferencian un lenguaje de bajo nivel y uno alto nivel.
  - 3) Establezca la diferencia entre lenguaje de máquina y lenguaje ensamblador.
  - 4) ¿Qué significa compilar un programa?.
  - 5) ¿A que se llama código fuente de un programa?
  - 6) ¿A que se llama código objeto de un programa?.
  - 7) ¿Qué es un linker?. (no confunda el concepto de link, usado en Internet.
  - 8) Mencione 5 lenguajes de programación y el área al que están dedicados.
  - 9) Si hablamos en forma general, hay dos grandes tipos de programación, estructurada y la orientada a objetos. Explíquelas brevemente.
  - 10) Enumere los pasos a seguir en la creación de un programa.
  - 11) Defina lo que es una variable y las reglas a tener en cuenta al usarlas en un programa.
  - 12) A toda variable que se use en un programa, se le debe asociar (generalmente al principio del programa) un tipo de dato específico. Mencione mediante un cuadro los tipos de datos numéricos que encontramos en lenguaje C. Indicar Tipo - Tamaño - Rango - Utilidad.
  - 13) Defina a que se llama operador. Mediante el uso de cuadros mencionar (indicando nombre y operación), operadores aritméticos, operadores lógicos, operadores relacionales, operadores de asignación y operadores de operaciones con bits.
  - 14) Ambiente de construcción de programas: Agregue una imagen de la pantalla principal del Builder C++ de Borland, describiendo las partes principales de la misma.
-