

Soluciones a los Ejercicios Propuestos en el libro:

# EMPEZAR DE CERO A PROGRAMAR EN lenguaje C

Autor: Carlos Javier Pes Rivas (correo@carlospes.com)

## Capítulo 1 CONCEPTOS BÁSICOS DE INFORMÁTICA

---

### EJERCICIOS PROPUESTOS

|   |   |
|---|---|
| 1.1 Crucigrama.....   | 2 |
| 1.2 Clasificar dispositivos en periféricos de entrada, de salida y de entrada/salida..... | 2 |
| 1.3 Rellenar espacios en blanco.....  | 2 |

---

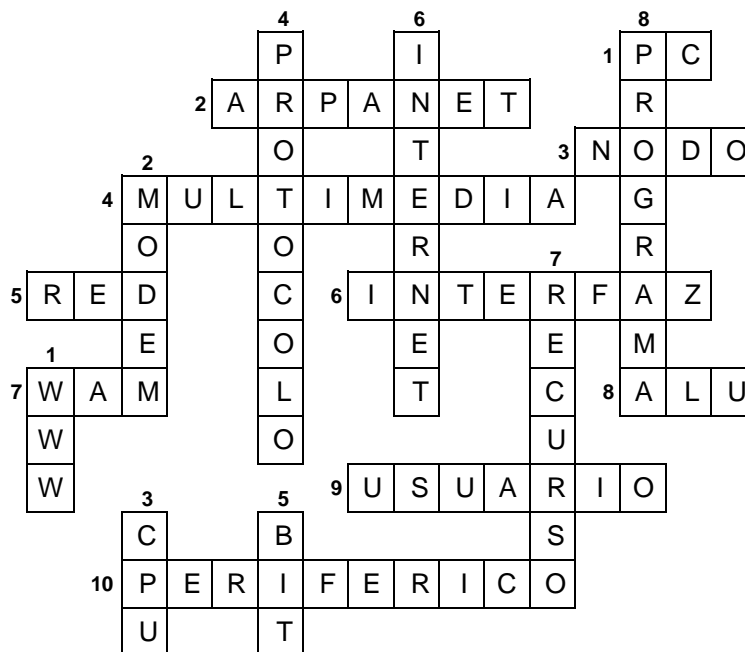


carlospes.com

## 2 Empezar de cero a programar en lenguaje C

### EJERCICIO PROPUESTO 1.1

#### Solución:



### EJERCICIO PROPUESTO 1.2

#### Solución:

| <i>Periférico de entrada</i>  | <i>Periférico de salida</i>                | <i>Periférico de entrada/salida</i> |
|---|--|-------------------------------------|
| cámara de vídeo<br>escáner<br>joystick<br>lápiz óptico<br>micrófono<br>ratón<br>teclado | altavoz<br>impresora<br>monitor<br>plotter | CD<br>disquete<br>DVD<br>módem      |

### EJERCICIO PROPUESTO 1.3

#### Solución:

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| 1) digitales                 | 16) procesador                              |
| 2) bit                       | 17) unidad de control                       |
| 3) transistores              | 18) almacenamiento secundario               |
| 4) circuito integrado (chip) | 19) bus del sistema                         |
| 5) computadora               | 20) periféricos                             |
| 6) programa                  | 21) usuario                                 |
| 7) datos de salida           | 22) sistema operativo                       |
| 8) hardware, software        | 23) recursos, dedicado                      |
| 9) sistema informático       | 24) administrador                           |
| 10) computadoras personales  | 25) igual a igual                           |
| 11) mainframe                | 26) área local                              |
| 12) supercomputadoras        | 27) Internet, supercomputadoras, conexiones |
| 13) unidad de salida         | 28) backbone                                |
| 14) digital, analógica       | 29) protocolo                               |
| 15) memoria                  | 30) WWW                                     |