

# INFORMATICA

## Qualche domanda...

1 - Quale delle seguenti componenti della CPU esegue i calcoli logici ed aritmetici?

- i registri
- il clock
- la Control Unit
- la ALU**
- l'Instruction Pointer

2 - Un algoritmo:

- può richiedere un numero infinito di passi per portare alla soluzione del problema
- è sempre scritto in un linguaggio di programmazione
- è scritto in italiano
- non riceve dei dati iniziali
- può contenere solo passi elementari**

3 - Il protocollo SMTP:

- è usato per spedire la posta elettronica fra l'utente e un server**
- è usato per leggere la posta elettronica via http
- non è usato per la posta elettronica
- è usato per leggere la posta elettronica in assenza di una connessione internet
- è usato per spedire la posta elettronica esclusivamente tramite modem

4 - La cache in un processore:

- era usata quando si aveva poca memoria, adesso è obsoleta
- funziona solo per dati in sola lettura
- funziona solo per dati in sola scrittura
- aumenta la velocità del calcolatore perché i dati più frequentemente usati vengono conservati al suo interno**
- riduce il costo del calcolatore perché si può usare una memoria centrale più piccola

5 - Un algoritmo è efficiente se:

- se non richiede più memoria di quella disponibile nel computer
- se esegue i calcoli correttamente
- se è scritto da un programmatore della Microsoft
- se usa bene le risorse di tempo e memoria del computer**
- se viene eseguito in massimo un secondo di tempo

6 - Le periferiche di un calcolatore moderno sono controllate:

- dalla CPU
- dal Sistema Operativo**
- dalle applicazioni
- dalla memoria
- dall'utente

7 - Un record è:

- una registrazione in formato MP3
- una struttura articolata con componenti di qualsiasi tipo**
- un array
- un insieme di componenti sempre dello stesso tipo
- un vettore

8 - Quale tra le seguenti entità fa parte dell'hardware di un sistema?

- Il driver di periferica
- I programmi
- Gli algoritmi
- L'interfaccia di I/O**
- I fogli elettronici

9 - Un processo in attesa

- aspetta che un'operazione di ingresso/uscita si concluda**
- ha superato i limiti massimi di tempo assegnati a ciascun processo
- è sempre uno solo
- aspetta che gli sia concesso il processore
- ha eseguito un errore e deve essere rieseguito

10 - L'indirizzo IP

- è diverso da quello di tutti gli altri calcolatori connessi in rete**
- esiste solo per i computer fissi, non per quelli portatili
- è uguale a quello del DNS usato
- deve essere immesso alla prima connessione in internet
- è uguale a quello del computer a cui ci si connette in rete

11 – Una rete locale

- può non essere connessa a internet**
- è sempre più lenta di internet
- è più grande di una rete geografica
- è sempre connessa a internet
- è l'organizzazione della rete di una multinazionale

12 – Il quanto di tempo nella multiprogrammazione

- è il tempo minimo per cui un processo utilizza il processore continuamente
- è il tempo massimo di esecuzione totale di un processo
- è il tempo massimo per cui un processo utilizza il processore continuamente quando ci sono almeno due processi pronti**
- è il tempo minimo di esecuzione totale di un processo
- è il tempo medio di attesa dei risultati da parte dell'utente del computer

13 - Il frammento di codice C `..char c; printf( %d, c); ..` stampa a video:

- il carattere alfanumerico corrispondente al valore di c
- l'indirizzo della cella di memoria contenente c
- il codice ASCII corrispondente al carattere alfanumerico in c**
- produce un errore

14 - Il principale vantaggio della architettura a bus:

- è il risparmio nella progettazione delle schede madri e quindi nei costi**
- è la mancanza di colli di bottiglia nel trasferimento dati
- è l'indipendenza delle trasmissioni tra coppie di componenti
- è la possibilità di scaricare la CPU affidando al bus l'onere dei trasferimenti di dati

15 - Le memorie flash:

- sono memorie di massa
- sono memorie volatili
- sono memorie elettroniche**
- sono memorie particolarmente veloci

16 - Nella CPU la fase di acquisizione dalla memoria di una delle istruzioni del programma in esecuzione si chiama:

- fase di fetch**
- fase di *decode*
- fase di *execute*
- fase di *store*

17 - Il linguaggio Assembler:

- è un linguaggio macchina**
- è un linguaggio dichiarativo
- è un linguaggio le cui istruzioni hanno nomi simbolici ma corrispondono a quelle macchina
- è un linguaggio funzionale