

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