Contando con Bucles

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

1.

¿Qué es un bucle en programación?

1. Una instrucción que permite repetir un bloque de código varias veces
2. Una variable que guarda un número
3. Un comando que detiene el programa
4. Un tipo de dato especial

Respuesta correcta:
A.

Una instrucción que permite repetir un bloque de código varias veces

2.

¿Cuál es una ventaja de usar un bucle?

1. Para escribir código más corto y evitar repetir instrucciones
2. Para que el programa sea más rápido
3. Para usar menos memoria

Respuesta correcta:
A.

Para escribir código más corto y evitar repetir instrucciones

3.

Si un bucle cuenta del 1 al 5, ¿cuántas veces se repite?

1. 3
2. 5
3. 4
4. 6

Respuesta correcta:
B.

5

4.

¿Qué sucede si un bucle nunca cumple la condición de salida?

1. El programa se detiene
2. El programa muestra un error
3. El bucle se repite sin fin (bucle infinito)
4. El bucle se salta al final

Respuesta correcta:
C.

El bucle se repite sin fin (bucle infinito)

5.

Escribe el nombre de la estructura de control que permite repetir acciones: __

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

bucle

6.

Si ejecutas un bucle que dice 'muestra i' para i desde 1 hasta 3, ¿qué números se muestran?

1. 1,2,3,4
2. 1,2,3
3. 0,1,2,3

Respuesta correcta:
B.

1,2,3

7.

¿Qué ventaja tiene usar un bucle en lugar de escribir las mismas instrucciones varias veces?

1. Es más fácil de modificar
2. Hace que el código sea más difícil de entender
3. Aumenta la cantidad de instrucciones
4. Ninguna de las anteriores

Respuesta correcta:
A.

Es más fácil de modificar

8.

¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de bucle?

1. while (condición) { ... }
2. if (condición) { ... }
3. variable = 5
4. suma = a + b

Respuesta correcta:
A.

while (condición) { ... }

9.

En un bucle que cuenta del 1 al 5, ¿cuál es el valor inicial del contador?

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

1

10.

¿Cuál es el último valor que toma el contador en un bucle que cuenta del 1 al 5?

1. 4
2. 6
3. 5

Respuesta correcta:
C.

5

11.

¿Qué significa 'incrementar' una variable?

1. Disminuir su valor
2. Aumentar su valor en 1
3. Multiplicarla por 2
4. Restarle 1

Respuesta correcta:
B.

Aumentar su valor en 1

12.

¿Cómo se llama cada vuelta del bucle?

1. Repetición
2. Condición
3. Iteración
4. Variable

Respuesta correcta:
C.

Iteración

13.

Si un bucle cuenta desde 1 hasta 5 con un paso de +2, ¿qué números imprimirá?

1. 1,2,3,4,5
2. 2,4
3. 1,3
4. 1,3,5

Respuesta correcta:
D.

1,3,5

14.

Completa: Un bucle que nunca termina se llama bucle __.

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

infinito

15.

¿Cómo se llama el bucle que se repite un número fijo de veces?

1. for
2. while
3. if

Respuesta correcta:
A.

for

16.

¿Cuál es la palabra clave que inicia un bucle que se repite mientras una condición sea verdadera?

1. while
2. for
3. repeat
4. until

Respuesta correcta:
A.

while

17.

Si tienes un bucle infinito, ¿qué puedes hacer para detenerlo?

1. Apagar la computadora
2. Usar una instrucción de salida (break)
3. Cambiar el color de fondo
4. No se puede detener

Respuesta correcta:
B.

Usar una instrucción de salida (break)

18.

En un bucle, la variable que va cambiando su valor cada repetición se llama __.

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

contador

19.

Un bucle for dice: 'muestra "hola"' para i desde 1 hasta 3. ¿Cuántas veces aparece 'hola'?

1. 1
2. 2
3. 3
4. 4

Respuesta correcta:
C.

3

20.

Para contar desde 5 hasta 1 usando un bucle, ¿cuál debe ser el paso (incremento)?

1. +1
2. -2
3. +2
4. -1

Respuesta correcta:
D.

-1

Respuestas

1. **A.**

   Una instrucción que permite repetir un bloque de código varias veces

2. **A.**

   Para escribir código más corto y evitar repetir instrucciones

3. **B.**

   5

4. **C.**

   El bucle se repite sin fin (bucle infinito)

5. bucle

6. **B.**

   1,2,3

7. **A.**

   Es más fácil de modificar

8. **A.**

   while (condición) { ... }

9. 1

10. **C.**

    5

11. **B.**

    Aumentar su valor en 1

12. **C.**

    Iteración

13. **D.**

    1,3,5

14. infinito

15. **A.**

    for

16. **A.**

    while

17. **B.**

    Usar una instrucción de salida (break)

18. contador

19. **C.**

    3

20. **D.**

    -1