Juego de adivinanza con pistas

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

1.

¿Qué es una declaración condicional en programación?

1. Una estructura que repite un bloque de código
2. Una estructura que toma una decisión basada en una condición
3. Una variable que almacena un valor

2.

¿Cuál de los siguientes operadores se usa para 'mayor o igual que'?

1. =
2. <=
3. ==
4. !=

3.

En un juego de adivinanza, el número secreto es 30 y el jugador adivina 30. ¿Qué pista se debe dar?

1. Muy alto
2. Muy bajo
3. Correcto

4.

La condición compuesta (intento > secreto) AND (intento - secreto <= 5) significa que:

1. El intento es mayor que el secreto y la diferencia es menor o igual a 5
2. El intento es menor que el secreto y la diferencia es menor o igual a 5
3. El intento es exactamente igual al secreto
4. El intento es muy alto sin importar la diferencia

5.

¿Cuál operador lógico devuelve verdadero solo si ambas condiciones son verdaderas?

1. AND
2. OR
3. NOT

6.

Número secreto = 45, intento = 40. Usando la regla: si la diferencia absoluta es menor o igual a 3 entonces 'cerca', si el intento es mayor que el secreto entonces 'muy alto', si no 'muy bajo'. ¿Qué pista se da? Escribe la pista exacta.

Respuesta: _____

7.

Secreto = 100, intento = 95. Regla: si la diferencia absoluta es menor o igual a 5 'cerca', si intento > secreto 'muy alto', si no 'muy bajo'. ¿Qué pista corresponde?

1. Muy alto
2. Muy bajo
3. Cerca
4. Correcto

8.

¿Cuál es el resultado de la expresión (5 > 3) AND (2 < 1)?

1. Verdadero
2. Falso
3. Error

9.

¿Cómo se escribe en programación la condición 'el intento es diferente del secreto'?

1. intento != secreto
2. intento == secreto
3. intento = secreto
4. intento <> secreto

10.

Si usamos la condición (intento > secreto) OR (intento < secreto), ¿en qué caso sería falsa?

1. Cuando intento > secreto
2. Cuando intento < secreto
3. Cuando intento == secreto

11.

Secreto = 25, intento = 28. Regla: si intento > secreto + 5 entonces 'muy alto'; si intento < secreto - 5 entonces 'muy bajo'; si no 'cerca'. ¿Qué pista se da? Escribe una palabra.

Respuesta: _____

12.

¿Cuál de las siguientes es una condición compuesta?

1. if x > 0
2. if x > 0 and x < 10
3. if x = 5
4. if x != 0

13.

¿Cuál es el propósito de un 'else if' en una cadena de condicionales?

1. Ejecutar código cuando la condición if es falsa
2. Evaluar una condición adicional solo si el if anterior fue falso
3. Repetir un bloque de código varias veces

14.

Secreto = 50. El jugador hace estos intentos en orden: 40, 60, 50. ¿Cuál es la secuencia correcta de pistas (suponiendo regla: si igual correcto, si diferencia <= 3 cerca, si intento > secreto muy alto, si no muy bajo)?

1. Muy bajo, Muy alto, Correcto
2. Muy alto, Muy bajo, Correcto
3. Cerca, Cerca, Correcto
4. Bajo, Alto, Correcto

15.

¿Qué operador lógico invierte el resultado de una condición?

1. AND
2. OR
3. NOT

16.

En un juego, si la diferencia absoluta entre el intento y el secreto es menor o igual a 2, la pista es 'caliente'; si es menor o igual a 5, 'tibio'; si no, 'frío'. Secreto = 10, intento = 6. ¿Qué pista se da? Escribe una palabra.

Respuesta: _____

17.

¿Por qué son útiles las condiciones compuestas en un juego de adivinanza?

1. Para verificar múltiples criterios al mismo tiempo, como que el intento sea mayor y esté cerca
2. Para hacer el juego más lento
3. Para evitar usar if por separado
4. Para generar números aleatorios

18.

Secreto = 7, intento = 12. Regla: si diferencia absoluta <= 3 'cerca', si intento > secreto 'muy alto', si no 'muy bajo'. ¿Qué pista se da?

1. Cerca
2. Muy alto
3. Muy bajo

19.

Secreto = 15. Se quiere saber si el intento está dentro de 4 unidades del secreto (es decir, diferencia <= 4). ¿Cuál condición es correcta?

1. intento >= 11 and intento <= 19
2. intento > 11 and intento < 19
3. intento >= 11 or intento <= 19
4. intento == 15

20.

Secreto = 33, intento = 38. Regla: si intento > secreto + 3 'muy alto', si intento < secreto - 3 'muy bajo', si no 'cerca'. ¿Qué pista se da? Escribe la pista exacta.

Respuesta: _____