Guia de practica - ¿Qué es una función?

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

1.

Según la analogía de la máquina, una función en programación es como una máquina que:

1. recibe instrucciones y las guarda
2. repite un proceso infinitamente
3. recibe insumos y produce un resultado
4. dibuja gráficos en la pantalla

2.

¿Cómo se llaman los datos que entran a una función?

1. Resultados
2. Parámetros o argumentos
3. Variables locales
4. Bucles

3.

¿Qué produce una función cuando se ejecuta?

1. Un resultado o valor de retorno
2. Un archivo nuevo
3. Un error
4. Una variable global

4.

En la analogía de la máquina, los insumos que recibe se llaman __.

Respuesta: _____

5.

¿Cuál de las siguientes NO es una característica de las funciones?

1. Se pueden reutilizar varias veces
2. Pueden recibir datos de entrada
3. Ayudan a organizar el código
4. Siempre modifican variables globales

6.

¿Cómo se llama el valor que devuelve una función?

1. Variable
2. Parámetro
3. Valor de retorno
4. Bucle

7.

Cuando usas una función varias veces en distintos lugares de un programa, estás __ la función.

Respuesta: _____

8.

¿En qué parte de la definición de una función se colocan los parámetros?

1. Al final, después de return
2. Entre paréntesis después del nombre
3. En el nombre mismo
4. En una línea aparte antes de la función

9.

¿Cuál es el propósito de la instrucción return en una función?

1. Devolver un valor al lugar donde se llamó
2. Detener el programa
3. Imprimir un mensaje
4. Crear una variable nueva

10.

Las variables que se definen dentro de una función y solo existen mientras ésta se ejecuta se llaman __.

Respuesta: _____

11.

¿Qué hace una función que recibe un número y suma 5?

1. Resta 5 al número
2. Multiplica el número por 5
3. Divide el número entre 5
4. Aumenta el número en 5

12.

¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de una llamada a función?

1. def suma(a,b):
2. if x>5:
3. resultado = suma(3,4)
4. x = 5 + 3

13.

Si tienes una función que saluda a una persona por su nombre, ¿cuál es la entrada?

1. El nombre de la persona
2. El país
3. La edad
4. El apellido

14.

El bloque de código que se ejecuta dentro de una función se conoce como su __.

1. cuerpo
2. cabeza
3. pies
4. cola

15.

¿Cuál es una ventaja de usar funciones en programación?

1. Hace el código más lento
2. Permite reutilizar código
3. Obliga a escribir más líneas
4. Solo funciona en un lenguaje

16.

Las funciones ayudan a __ la repetición de código.

1. aumentar
2. evitar
3. duplicar
4. ignorar

17.

Una función que no devuelve ningún valor a menudo se llama __.

1. procedimiento
2. variable
3. bucle
4. condicional

18.

El nombre que recibe el valor que una función devuelve es __.

Respuesta: _____

19.

¿Cuál de los siguientes es un nombre de función válido en muchos lenguajes de programación?

1. 1función
2. mi funcion
3. miFuncion
4. mi-función

20.

Si una función tiene más de un parámetro, se separan usando __.

1. puntos
2. comas
3. espacios
4. punto y coma