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

Respuesta correcta:
C.

recibe insumos y produce un resultado

2.

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

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

Respuesta correcta:
B.

Parámetros o argumentos

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

Respuesta correcta:
A.

Un resultado o valor de retorno

4.

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

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

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

Respuesta correcta:
D.

Siempre modifican variables globales

6.

¿Cómo se llama el valor que devuelve una función?

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

Respuesta correcta:
C.

Valor de retorno

7.

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

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

reutilizando

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

Respuesta correcta:
B.

Entre paréntesis después del nombre

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

Respuesta correcta:
A.

Devolver un valor al lugar donde se llamó

10.

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

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

variables locales

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

Respuesta correcta:
D.

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

Respuesta correcta:
C.

resultado = suma(3,4)

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

Respuesta correcta:
A.

El nombre de la persona

14.

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

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

Respuesta correcta:
A.

cuerpo

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

Respuesta correcta:
B.

Permite reutilizar código

16.

Las funciones ayudan a __ la repetición de código.

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

Respuesta correcta:
B.

evitar

17.

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

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

Respuesta correcta:
A.

procedimiento

18.

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

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

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

Respuesta correcta:
C.

miFuncion

20.

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

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

Respuesta correcta:
B.

comas

Respuestas

1. **C.**

   recibe insumos y produce un resultado

2. **B.**

   Parámetros o argumentos

3. **A.**

   Un resultado o valor de retorno

4. **D.**

   Siempre modifican variables globales

5. **C.**

   Valor de retorno

6. reutilizando

7. **B.**

   Entre paréntesis después del nombre

8. **A.**

   Devolver un valor al lugar donde se llamó

9. variables locales

10. **D.**

    Aumenta el número en 5

11. **C.**

    resultado = suma(3,4)

12. **A.**

    El nombre de la persona

13. **A.**

    cuerpo

14. **B.**

Permite reutilizar código

16. **B.**

    evitar

17. **A.**

    procedimiento

18. **C.**

    miFuncion

19. **B.**

    comas

20. **B.**

    comas