

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [TUPProgl](#) / [COMISIÓN TARDE-PARCIALES-2025](#) / [Cuestionario 2º Parcial-Com 2](#)

**Comenzado el** Friday, 30 de May de 2025, 14:07

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** Friday, 30 de May de 2025, 14:43

**Tiempo empleado** 36 minutos 22 segundos

Pregunta **1**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

La búsqueda de un elemento en un arreglo consiste en:

- ☐ a. No existe la operación de búsqueda en un arreglo
- ☐ b. Todas las opciones son falsas
- ☒ c. Recorrer el arreglo a fin de encontrar el valor buscado

Pregunta **2**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

Un arreglo es "un conjunto finito ordenado de elementos homogéneos".

Indicar que significa cada uno de estos conceptos

Ordenado	entendemos que los elementos están dispuestos de tal manera que hay un elemento cero, un elemento primero, un segundo...
Finito	entendemos que hay un número específico de elementos en el arreglo; número que debe ser grande o pequeño pero debe ser finito.
Homogeneo	entendemos que todos los elementos del arreglo son del mismo tipo.

Pregunta **3**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

Establecer las relaciones según corresponda:

El ordenamiento de un arreglo	se realiza mediante un determinado criterio de ordenamiento
La búsqueda binaria no se puede aplicar	si el arreglo no esta ordenado
El arreglo debe estar ordenada	para realizar la búsqueda binaria

Pregunta **4**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

Una cadena no se puede ordenar aplicando cualquier método de ordenamiento que se utiliza para ordenar un arreglo.

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso

Pregunta **5**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

Una estructura o registro es una estructura de datos que agrupa variables que pueden tener tipos diferentes.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

Pregunta **6**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

La o las ventajas de las funciones son:

- ☐ a. La depuración no queda acotada a cada módulo
- ☒ b. •Cuando cada módulo esta bien probado se lo puede usar las veces que sea necesario sin volver a revisarlo.
- ☐ c. Ninguna opción
- ☐ d. •El programa no es mas simple de comprender ya que cada módulo se dedica a realizar una tarea en particular.

Pregunta **7**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

Establecer la relación entre la función y su significado:

strchr()	localiza primera instancia de un caracter dentro de un string;
strcmp()	compara una cadena con otra;
islower(caracter)	: devuelve cierto si caracter es una letra minúscula, y falso en caso contrario.

Pregunta **8**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

En C las funciones pueden ser:

- ☐ a. Ninguna de las opciones
- ☒ b. Opciones a) y b)
- ☐ c. b) predefinidas por C
- ☐ d. a) Definidas por el usuario

Pregunta **9**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

La sentencia RETURN fuerza la salida inmediata del cuerpo de la función y se vuelve a la siguiente sentencia después de la llamada.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

Pregunta **10**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,20

Que proposición no esta asociada con arreglos

- ☐ a. char <identificador> [<longitud máxima>];
- ☒ b. Ninguna de las opciones
- ☐ c. tipo nombre\_arreglo[ tamaño] = {lista-valores};

Pregunta **11**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

```
int numeros[] = {5, 10, 15, 20};  
printf("%d", numeros[0]);
```

¿Qué valor se imprimirá?

Respuesta:



Pregunta **12**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

::Funcion llenar arr::

Queremos llenar un arreglo con los valores 0, 1, 2, ...

```
void inicializar(int arr[], int tam) {  
    for (int i = 0; i < tam; i++) {  
        arr[i] = i;  
    }  
}
```

¿Qué contiene arr[3] si tam = 5?

Pregunta **13**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Completá la función **sumar** que recorre un arreglo y devuelve la suma de sus elementos.

```
int sumar(int arr[], int size) {  
    int total = 0;  
    for (int i = 0; i < size; i++) {  
        total = total + arr[i];  
    }  
    return total;  
}
```

¿Qué valor retorna **sumar**({1,2,3}, 3)?Pregunta **14**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Analiza el siguiente código:

```
int matriz[2][2];  
matriz[0][0] = 1;  
matriz[0][1] = 2;  
matriz[1][0] = 3;  
matriz[1][1] = 4;
```

¿Qué valores tiene la matriz después de la inserción?

Seleccione una:

- ☐ a. 0 0 0 0
- ☐ b. 4 3 2 1
- ☒ c. 1 2 3 4
- ☐ d. 2 1 4 3

Pregunta **15**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Completá la función para que devuelva el mayor valor de un arreglo.

```
int maximo(int arr[], int n) {  
    int max = arr[0];  
    for (int i = 1; i < n; i++) {  
        if ( arr[i] > max ) {  
            max = arr[i];  
        }  
    }  
    return max;  
}
```

¿Qué retorna para el arreglo {7, 4, 9, 2}?

Pregunta **16**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Se desea definir una estructura **Persona** que contenga un nombre (**char[20]**) y una edad (**int**). Completá correctamente su definición.

```
struct Persona {  
    char nombre[20];  
    int edad;  
};
```

¿Cuál es la finalidad de esta estructura?

Pregunta **17**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Queremos escribir una función que asigne el valor 100 al primer elemento de un arreglo.

```
#include <stdio.h>  
  
void asignarValor( int arr[] ) {  
    arr[1] = 100;  
}  
  
int main() {  
    int datos[5] = {0};  
    asignarValor( datos );  
    printf("%d\n", datos[0]);  
    return 0;  
}
```

¿Qué valor se imprime?



Pregunta **18**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Queremos ahora modificar realmente una variable desde dentro de una función. Completá el código correctamente, y luego indicá qué resultado se imprimirá.

#include &lt;stdio.h&gt;

void modificar( int\* x ) {

\*x = 20;

}

int main() {

int a = 10;

modificar( &amp;a );

printf("Resultado: %d\n", a);

return 0;

}

20, porque al pasar por referencia se modifica directamente el valor de la variable original

Pregunta **19**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Observa el siguiente código:

```
int numeros[] = {10, 20, 30, 40, 50};
for (int i = 0; i < 5; i++) {
    if (i == 2) {
        numeros[i] = 100;
    }
}
printf("%d", numeros[2]);
```

¿Qué valor se imprimirá al final del programa?

Respuesta: 100

Pregunta **20**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

```
#include <stdio.h>

void modificar( int* x ) {
    x = 20;
}

int main() {
    int a = 10;
    modificar( &a );
    printf("Resultado: %d\n", a);
    return 0;
}
```

20, porque se está modificando la misma variable

Pregunta **21**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

```
int numeros[5] = {0};
numeros[2] = 15;
```

¿Qué valor tiene el elemento en la posición 2?

Respuesta: 15

Pregunta **22**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

```
int datos[] = {1, 4, 6, 8};
for (int i = 0; i < 4; i++) {
    if (datos[i] > 5) {
        datos[i] = 0;
    }
}
```

¿Qué valor tendrá datos[2] después de ejecutar el programa?

Respuesta: 0



Pregunta **23**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

```
int arreglo[3] = {7};
```

¿Qué valor tiene la posición arreglo[1]?

Respuesta: Pregunta **24**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Se quiere imprimir todos los elementos de una matriz 2x3 fila por fila. Completá correctamente los bucles de recorrido.

#include &lt;stdio.h&gt;

int main() {

int mat[2][3] = {

{1, 2, 3},

{4, 5, 6}

};

for (int i = 0; i < ; i++) {for (int j = 0; j < ; j++) {printf("%d ", );

}

}

return 0;

}

¿Cuál será la salida?



Pregunta **25**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

La siguiente función imprime un mensaje pero no devuelve valor. Completá el código y seleccioná la afirmación correcta sobre su comportamiento.

#include &lt;stdio.h&gt;

```
void saludar() {  
    printf("Hola mundo\n");  
    return;  
}
```

```
int main() {  
    saludar();  
    return 0;  
}
```

¿Qué hace el programa?

Imprime "Hola mundo" por pantalla y termina correctamente

Pregunta **26**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Se desea guardar el valor 10 en la posición de la segunda fila, tercera columna. Completá correctamente la asignación.

```
int mat[3][4];  
mat[ 1 ][ 2 ] = 10;
```

¿Qué significa esta asignación?

Se está asignando el valor 10 en la segunda fila y tercera columna (recordá que los índices comienzan en 0)

Pregunta **27**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

```
int valores[] = {3, 6, 9, 12, 15};  
for (int i = 0; i < 3; i++) {  
    printf("%d ", valores[i]);  
}
```

¿Qué valores se imprimen?

Respuesta: 3 6 9

Pregunta **28**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

```
int numeros[] = {1, 2, 3};
int suma = 0;
for (int i = 0; i < 3; i++) {
    suma += numeros[i];
}
printf("%d", suma);
```

¿Cuál es el valor final de la variable suma?

Respuesta: 6

Pregunta **29**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Considera la siguiente comparación entre dos estructuras:

```
if (p1.edad > p2.edad) {
    printf("%s es mayor que %s", p1.nombre, p2.nombre);
}
```

¿Qué afirmaciones son correctas?

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. La comparación es válida si "edad" es un campo tipo int.
- ☐ b. Las estructuras deben convertirse a string para poder compararse.
- ☒ c. Se está comparando un campo específico de la estructura.
- ☐ d. Se comparan las estructuras completas directamente.

Pregunta **30**

Finalizado

Se puntúa como 0 sobre 0,40

Dado el siguiente código:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int numeros[3][3] = {
        {9, 8, 7},
        {6, 5, 4},
        {3, 2, 1}
    };
    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        for(int j = 0; j < 3; j++) {
            printf("%d ", numeros[i][j]);
        }
        printf("\n");
    }
    return 0;
}
```

Este código imprimirá los números del 9 al 1 en orden descendente.

Seleccione una:

☒ Verdadero☐ Falso[◀ Apuntes ArrayList, Stack, Queue](#)[Cuestionario- 1P-T2-2025 ►](#)