

B- Indicar V o F, según corresponda. En caso de indicar falso, justificar (15 pts)

- i. Una constante es un espacio de memoria que no puede cambiar su valor y su tipo durante todo el algoritmo.
- ii. En la estructura repetitiva Selección Múltiple, la variable de control es numérica, entera, positiva de 1 a n.
- iii. Un algoritmo debe ser: finito, general y prolijo.
- iv. En la estructura Condicional, la opción SINO es opcional.
- v. La estructura Repetir, sólo se aplica si se conoce de antemano la cantidad de veces que debe iterarse.

2) porque para empezar la estructura de selección múltiple no es repetitiva, dsps, admite valores numéricos que pueden ser reales o enteros, y eso incluye a los negativos.

3) el algoritmo debe ser finito en su estructura, pero puede iterarse infinitas veces. Lo de la prolijidad es discutible, hay algoritmos muy poco prolijos pero que funcionan, un buen programador debe hacer algoritmos prolijos y generales.

5) repetir puede aplicarse n cantidad de veces sin saber cuantas se va a iterar, ya que la condición para que termine se revisa al final, pero esta condición debe estar definida antes de llegar al final.