

Check de conocimiento - Guía 4: Subprogramas, Funciones y Procedimientos

Total de puntos 100/100 ?

Al finalizar la guía, **es el momento de validar lo que has aprendido hasta ahora**. Por eso, es importante responder el

Check de conocimiento. ¡Aprovecha este espacio para chequear qué tal vienes hasta aquí!

Antes de resolver este cuestionario te recomendamos haber visto con atención el/los videos, la guía de este tema y haber resuelto los ejercicios. Si ya lo hiciste, ¡adelante!

Tendrás un único intento
¡Buena suerte!

Correo electrónico *

jimematthies@gmail.com

100 de 100 puntos

Estoy cursando... *

Backend con Java



Nombre *

Maria Jimena

Apellido *

Matthies Veliz

Documento de identidad *

16624798-5

Correo electrónico con el que estás registrado en Egg *

jimemaththies@gmail.com

✓ Un subprograma es: *

10/10

- ☐ Un código especial que se utiliza para resolver distintos tipos de problemas.
- ☒ Es un mini algoritmo que recibe datos para realizar una tarea y devuelve los resultados de esa tarea. ✓
- ☐ Un método que siempre debe retornar algún resultado.
- ☐ Ninguna de las anteriores

Comentarios*Respuesta correcta!*

✓ Un parámetro es: *

10/10

- ☐ El valor enviado por el programa principal al subprograma
- ☒ El valor que recibe el subprograma enviado del programa principal
- ☐ Una variable global
- ☐ Ninguna de las anteriores

**Comentarios**

Respuesta correcta!

✓ Un argumento es: *

10/10

- ☒ El valor enviado por el programa principal al subprograma
- ☐ Una variable local
- ☐ El valor que recibe el subprograma enviado del programa principal
- ☐ Ninguna de las anteriores

**Comentarios**

Respuesta correcta!



✓ Una variable puede pasarse como argumento a un subprograma: * 10/10

- ☐ Sólo por valor
- ☐ Sólo por referencia
- ☒ Por valor y por referencia
- ☐ No puede pasarse como argumento



Comentarios

Respuesta correcta!

✓ Una función de un programa siempre debe: * 10/10

- ☐ Recibir al menos un argumento
- ☐ Ser llamado en el algoritmo principal
- ☐ Ser recursivo
- ☒ Tener un nombre identificador



Comentarios

Respuesta correcta!



✓ Para llamar una función en el algoritmo principal se usa *

10/10

- ☐ El nombre de la variable de retorno
- ☐ El nombre del algoritmo principal
- ☒ El nombre de la función
- ☐ Ninguna de las anteriores



Comentarios

Respuesta correcta!

✓ Cuando se escribe una función PSeInt *

10/10

- ☐ No es necesario definir el tipo de dato de la variable de retorno
- ☐ Es indiferente si el tipo de dato de la variable de retorno se define o no
- ☒ Es necesario definir el tipo de dato de la variable de retorno
- ☐ Ninguna de las anteriores



Comentarios

Respuesta correcta!



✓ La variable de retorno es: *

10/10

- ☐ Es el valor que recibe la función
- ☒ Es el valor final que entrega la función
- ☐ Es un valor nulo
- ☐ Ninguna de las anteriores



Comentarios

Respuesta correcta!

✓ La variable de retorno puede ser una variable de tipo *

10/10

- ☐ Cadena/Caracter
- ☐ Entero/Real
- ☐ Logica
- ☒ Todas las anteriores



Comentarios

Respuesta correcta!



✓ **Un procedimiento es: ***

10/10

- ☒ Una subprograma que no retorna ningun valor
- ☐ Un subprograma que retorna un valor
- ☐ Un subprograma que no recibe ningun parametro
- ☐ Todas son correctas



Te invitamos a responder algunas preguntas sobre el material de estudio

0 de
0 puntos

¿Te resultó clara la guía teórica de trabajo? *

- ☒ Sí
- ☐ No

¿Te resultaron útiles los videos? *

- ☒ Sí
- ☐ No

Si respondiste que No a alguna de las anteriores, cuéntanos el motivo:

.....



¿Los ejercicios propuestos te ayudaron a aplicar la teoría de la guía y/o videos? *

- ☒ Sí
- ☐ No

¿Qué tan desafiantes te resultaron los ejercicios? *

Poco desafiantes

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☒

10 ☐

Muy desafiantes



En Egg agradecemos cada oportunidad de mejora. ¿Quisieras dejar algún comentario constructivo al respecto?

*

En caso de ser necesario, el equipo de contenidos te contactará vía email para solicitar profundizar tu idea.

Seria mas practico tener una guia de ejercicios por encuentro, asi saber cuanto es un tiempo adecuado para darle a cada ejercicio.

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formulario



