

## AUTOEVALUACION PAG.110

### 1. ¿QUE SON LAS ESTRUCTURAS SELECTIVAS?

Son aquellas que nos permiten alterar el orden de la ejecución de las instrucciones como lo son las estructuras IF y SWITCH

### 2. ¿CUANDO SE EJECUTA LA SENTENCIA IF?

Se ejecuta cuando utilizamos una operación lógica es decir cuando queremos un resultado True o False

### 3. ¿QUE COLOCAMOS ENTRE LOS PARENTESIS EN IF?

Colocamos las instrucciones que se ejecutaran si la condición se cumple

### 4. ¿QUE ES UNA EXPRESION RACIONAL?

Son aquellas operaciones que nos permiten realizar operaciones básicas con valores numéricos.

### 5. ¿CUALES SON LOS OPERADORES DE UNA EXPRESION RACIONAL?

Son aquellos símbolos que se usan para comparar valores y el resultado de comparación es correcto si la condición es considerada verdadera de lo contrario será falsa.

### 6. ¿A QUE VALORES POSIBLES PUEDE EVALUAR UNA EXPRESION RELACIONAL O LOGICA?

A los valores numericos

### 7. ¿QUE ES UNA EXPRESION LOGICA?

Son aquellas expresiones en las cuales los valores siempre serán verdadero o falso.

### 8. ¿CUALES SON LOS OPERADORES DE LAS EXPRESIONES LOGICAS?

**&& AND** (el resultado es verdadero si ambas expresiones son verdaderas)

**|| OR** (el resultado es verdadero si alguna expresión es verdadera)

**! NOT** (el resultado invierte la condición de la expresión)

### 9. ¿QUE OPERADOR SOLAMENTE NECESITA UN OPERANDO?

Monarios.

### 10. ¿CÓMO FUNCIONA EL SWITCH?

Es un tipo de mecanismo de control de selección utilizado para permitir que el valor de una variable o expresión cambie el flujo de control de la ejecución del programa mediante búsqueda y mapa.

### 11. ¿QUÉ ES LA VARIABLE DE COMPARACIÓN Y CÓMO SE COLOCA?

Son aquellas que se utilizan para comparar los valores asignados

### 12. ¿CÓMO DEFINIMOS LOS CASOS Y CÓMO USAMOS BREAK?

Casos: sirve para detener la iteración actual y volver al principio del bucle para realizar otra iteración, si corresponde.

Break: sirve para detener la ejecución de un bucle y salir de el

## **AUTOEVALUACION PAG.146**

### **1) ¿QUÉ ES UN CICLO?**

Es una secuencia de instrucciones de código que se ejecuta repetidas veces, hasta que la condición asignada a dicho bucle deja de cumplirse.

### **2) ¿CUÁLES SON LAS PARTES DEL CICLO FOR?**

Inicio del ciclo, desde donde comienza.

Condición, límite del ciclo, el cual se repite mientras la condición sea verdadera.

### **3) ¿CÓMO COLOCAMOS EL VALOR INICIAL DE CONTEO EN UN CICLO FOR?**

El valor inicial lo colocamos con el signo =

### **4) ¿CÓMO COLOCAMOS EL VALOR FINAL DE CONTEO EN UN CICLO FOR?**

El valor final se coloca con un ++ o un --

### **5) ¿CÓMO SE LLEVA A CABO EL INCREMENTO EN UN CICLO FOR?**

Usada como contador por cada iteración del bucle; normalmente esto se expresa también con una sentencia de asignación.

### **6) ¿CÓMO FUNCIONA EL CICLO DO WHILE?**

Es una estructura de control cíclica que permite ejecutar de manera repetitiva un bloque de instrucciones sin evaluar de forma inmediata una condición específica, sino evaluándola justo después de ejecutar por primera vez el bloque de instrucciones.

### **7) ¿POR QUÉ EL CICLO WHILE SE LLEVA A CABO AL MENOS UNA VEZ?**

Estos bucles se utilizan cuando queremos repetir la ejecución de unas sentencias un número indefinido de veces, siempre que se cumpla una condición.

### **8) ¿SE NECESITA PUNTO Y COMA AL FINALIZAR EL CICLO DO WHILE?**

No se escribe punto y coma al final de la condición, ya que esto indica que la estructura de control termina en ese punto y no repite las instrucciones.

### **9) ¿CÓMO FUNCIONA EL CICLO WHILE?**

Permite repetir la ejecución de un grupo de instrucciones mientras se cumpla una condición (es decir, mientras la condición tenga el valor True).

### **10) ¿CUÁNTAS VECES SE PUEDE REPETIR EL CICLO WHILE?**

Se ejecuta siempre una vez y al final se evalúa la condición para decir si se ejecuta otra vez el bucle o se termina su ejecución.

### **11) ¿QUÉ TIPO DE CONDICIÓN PODEMOS COLOCAR EN EL CICLO WHILE?**

Ha de ser una sentencia que devuelva un valor booleano, y esta puede ser el valor booleano sí, verdadero (true) si la condición se cumple, o falso si esta no se cumple (false).

### **12) ¿SE COLOCA UN BLOQUE DE CÓDIGO EN EL CICLO WHILE?**

Si y el propósito es repetir el bloque de código mientras una condición se mantenga verdadera.