

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

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!

decardo1982@gmail.com [Cambiar cuenta](#)



Se guardó el borrador

**\* Indica que la pregunta es obligatoria**

**Correo electrónico \***

Tu dirección de correo electrónico

**Estoy cursando... \***

Elegir



**Nombre \***

Tu respuesta

**Apellido \***

Tu respuesta

**Documento de identidad \***

Tu respuesta

**Correo electrónico con el que estás registrado en Egg \***

Tu respuesta

**Un subprograma es: \***

10 puntos

- ☒ 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



**Un parámetro es: \***

10 puntos

- ☐ 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

**Un argumento es: \***

10 puntos

- ☐ 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

**Una variable puede pasarse como argumento a un subprograma: \***

10 puntos

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

**Una función de un programa siempre debe: \***

10 puntos

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



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

10 puntos

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

**Cuando se escribe una función PSeInt \***

10 puntos

- ☐ 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

**La variable de retorno es: \***

10 puntos

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

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

10 puntos

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



Un procedimiento es: \*

10 puntos

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

Siguiente

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

El formulario se creó en Egg Cooperation. [Denunciar abuso](#)

Google Formularios



