

ADSI

Programación Orienta a Objetos (P00) - Java



Instructor: Gustavo Adolfo Rodríguez Q.
garodriguez335@misena.edu.co

ADSI

Actividad 6-3

1. Analice el siguiente fragmento de código e identifique cuantas veces se ejecutará el ciclo:

```
for (int i = 0; i < 100; i++) {  
    System.out.println("Realizando iteracion " + i);  
    if(i == (2 + 2)){  
        break;  
    }  
}
```

- a. Cinco veces
 - b. Cien veces
 - c. Ciento un veces
 - d. Ninguna de las anteriores
2. Analice el siguiente fragmento de código e identifique cuantas veces se ejecutará el ciclo:

```
for(int j = 15; j > 4; j = j-5 ){  
    System.out.println("El valor de j es : " + j);  
    if((j+10) != 1){  
        break;  
    }  
}
```

- a. Una vez
 - b. Dos veces
 - c. Tres veces
 - d. Ninguna de las anteriores
3. Analice el siguiente fragmento de código e identifique cuantas veces se ejecutará el ciclo:

```
int valor = 10;  
while(valor <= 100){  
    System.out.println("realizando iteracion");  
    valor = valor + 10;  
    continue;  
}
```

- a. Diez veces
- b. Nueve veces
- c. Once veces
- d. Ninguna de las anteriores

4. Analice el siguiente fragmento de código e identifique cuantas veces se ejecutará el ciclo:

```
int var = 1;
while(var == 1){
    System.out.println("realizando iteracion");
    break;
}
```

- a. Una vez
 - b. Dos veces
 - c. Tres veces
 - d. Infinitas veces
5. Implementa una clase con el nombre que usted decida donde tenga los siguientes métodos:
- Un método con un ciclo for que realice 5 iteraciones y el ciclo se rompa con un *break*
 - Un método con un ciclo while que realice 3 iteraciones y el ciclo se rompa con un *break*
 - Un método con un ciclo do - while que realice una iteración y el ciclo se rompa con un *break*