

Autoevaluación del tema 6: Procedimientos y Funciones

INF06CA0080

Enunciado

Un **programa** y una **rutina** tienen una estructura similar en el código fuente de un programa de TurboPascal. Indicar cuáles de los siguientes **elementos** pueden encontrarse tanto dentro de un programa como dentro de una rutina

Respuesta

Marca las respuestas correctas:

1. Declaracion de uso de unidades
2. Cuerpo
3. Cabecera
4. Declaracion de variables
5. Ninguno de los anteriores

INF06VA0090

Enunciado

Indicar la salida por pantalla del siguiente programa:

```
program parametros;
var y,z:integer;
procedure prol(h:integer;j:integer);
  var p:integer;
  begin
    p:=h;
    h:=j;
    j:=p;
  end;
begin
  y:=89 ;
  z:=36 ;
  prol(y,z);
  write(y,z);
end.
```

Respuesta

Introduce la respuesta:

INF06SS0270

Enunciado

A los **identificadores** definidos dentro de la sección de declaraciones de una **función** o un **procedimiento** se les denomina genéricamente

Respuesta

Marca la respuesta correcta:

1. identificadores **funcionales**
2. identificadores **reservados**
3. identificadores **locales**
4. identificadores **globales**
5. Ninguno de los anteriores

INF06CO0320

Enunciado

Completar la función `trinomio` para que devuelva el **valor de la función real** $f(x) = a \cdot x^2 + b \cdot x + c$ en el punto x para diferentes valores reales de a , b y c , dados también como parámetros de la función.

```

Compiler  Ejecutar  Ayuda
[P] PREGUNTA- .PAS 1=
function trinomio(a,b,c,x:real):real;
begin
{ Escribe a continuación tu código }
{ Fin de tu código }
end;
4:1
    
```

INF06CO0290

Enunciado

Completar el cuerpo de la función `fib` para que devuelva el **elemento enésimo** de la **sucesión de Fibonacci**.

Nota: la definición matemática de los elementos de la sucesión de Fibonacci es la siguiente:

$$\begin{aligned}
 \text{fib}(0) &= 0 \\
 \text{fib}(1) &= 1 \\
 \text{fib}(n) &= \text{fib}(n-1) + \text{fib}(n-2) \text{ si } n > 1
 \end{aligned}$$

```

Compiler  Ejecutar  Ayuda
[P] PREGUNTA- .PAS 1=
function fib(n:word):longint;
begin
{ Escribe a continuación tu código }
{ Fin de tu código }
end;
4:1
Campo de código a rellenar (1 de 1)
    
```