# Juego de adivinanza con pistas

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

---

**1.**

¿Qué es una declaración condicional en programación?

1. Una estructura que repite un bloque de código
2. Una estructura que toma una decisión basada en una condición
3. Una variable que almacena un valor

**Respuesta correcta:**
**B.**

Una estructura que toma una decisión basada en una condición

**2.**

¿Cuál de los siguientes operadores se usa para 'mayor o igual que'?

1. =
2. <=
3. ==
4. !=

**Respuesta correcta:**
**A.**

=

**3.**

En un juego de adivinanza, el número secreto es 30 y el jugador adivina 30. ¿Qué pista se debe dar?

1. Muy alto
2. Muy bajo
3. Correcto

**Respuesta correcta:**
**C.**

Correcto

**4.**

La condición compuesta (intento > secreto) AND (intento - secreto <= 5) significa que:

1. El intento es mayor que el secreto y la diferencia es menor o igual a 5
2. El intento es menor que el secreto y la diferencia es menor o igual a 5
3. El intento es exactamente igual al secreto
4. El intento es muy alto sin importar la diferencia

**Respuesta correcta:**
**A.**

El intento es mayor que el secreto y la diferencia es menor o igual a 5

**5.**

¿Cuál operador lógico devuelve verdadero solo si ambas condiciones son verdaderas?

1. AND
2. OR
3. NOT

**Respuesta correcta:**
**A.**

AND

**6.**

Número secreto = 45, intento = 40. Usando la regla: si la diferencia absoluta es menor o igual a 3 entonces 'cerca', si el intento es mayor que el secreto entonces 'muy alto', si no 'muy bajo'. ¿Qué pista se da? Escribe la pista exacta.

Respuesta: _____

**Respuesta correcta:**

muy bajo

**7.**

Secreto = 100, intento = 95. Regla: si la diferencia absoluta es menor o igual a 5 'cerca', si intento > secreto 'muy alto', si no 'muy bajo'. ¿Qué pista corresponde?

1. Muy alto
2. Muy bajo
3. Cerca
4. Correcto

**Respuesta correcta:**
**C.**

Cerca

**8.**

¿Cuál es el resultado de la expresión (5 > 3) AND (2 < 1)?

1. Verdadero
2. Falso
3. Error

**Respuesta correcta:**
**B.**

Falso

**9.**

¿Cómo se escribe en programación la condición 'el intento es diferente del secreto'?

1. intento != secreto
2. intento == secreto
3. intento = secreto
4. intento <> secreto

**Respuesta correcta:**
**A.**

intento != secreto

**10.**

Si usamos la condición (intento > secreto) OR (intento < secreto), ¿en qué caso sería falsa?

1. Cuando intento > secreto
2. Cuando intento < secreto
3. Cuando intento == secreto

**Respuesta correcta:**
**C.**

Cuando intento == secreto

**11.**

Secreto = 25, intento = 28. Regla: si intento > secreto + 5 entonces 'muy alto'; si intento < secreto - 5 entonces 'muy bajo'; si no 'cerca'. ¿Qué pista se da? Escribe una palabra.

Respuesta: _____

**Respuesta correcta:**

cerca

**12.**

¿Cuál de las siguientes es una condición compuesta?

1. if x > 0
2. if x > 0 and x < 10
3. if x = 5
4. if x != 0

**Respuesta correcta:**
**B.**

if x > 0 and x < 10

**13.**

¿Cuál es el propósito de un 'else if' en una cadena de condicionales?

1. Ejecutar código cuando la condición if es falsa
2. Evaluar una condición adicional solo si el if anterior fue falso
3. Repetir un bloque de código varias veces

**Respuesta correcta:**
**B.**

Evaluar una condición adicional solo si el if anterior fue falso

**14.**

Secreto = 50. El jugador hace estos intentos en orden: 40, 60, 50. ¿Cuál es la secuencia correcta de pistas (suponiendo regla: si igual  correcto, si diferencia <= 3  cerca, si intento > secreto  muy alto, si no  muy bajo)?

1. Muy bajo, Muy alto, Correcto
2. Muy alto, Muy bajo, Correcto
3. Cerca, Cerca, Correcto
4. Bajo, Alto, Correcto

**Respuesta correcta:**
**A.**

Muy bajo, Muy alto, Correcto

**15.**

¿Qué operador lógico invierte el resultado de una condición?

1. AND
2. OR
3. NOT

**Respuesta correcta:**
**C.**

NOT

**16.**

En un juego, si la diferencia absoluta entre el intento y el secreto es menor o igual a 2, la pista es 'caliente'; si es menor o igual a 5, 'tibio'; si no, 'frío'. Secreto = 10, intento = 6. ¿Qué pista se da? Escribe una palabra.

Respuesta: _____

**Respuesta correcta:**

tibio

**17.**

¿Por qué son útiles las condiciones compuestas en un juego de adivinanza?

1. Para verificar múltiples criterios al mismo tiempo, como que el intento sea mayor y esté cerca
2. Para hacer el juego más lento
3. Para evitar usar if por separado
4. Para generar números aleatorios

**Respuesta correcta:**
**A.**

Para verificar múltiples criterios al mismo tiempo, como que el intento sea mayor y esté cerca

**18.**

Secreto = 7, intento = 12. Regla: si diferencia absoluta <= 3  'cerca', si intento > secreto  'muy alto', si no  'muy bajo'. ¿Qué pista se da?

1. Cerca
2. Muy alto
3. Muy bajo

**Respuesta correcta:**
**B.**

Muy alto

**19.**

Secreto = 15. Se quiere saber si el intento está dentro de 4 unidades del secreto (es decir, diferencia <= 4). ¿Cuál condición es correcta?

1. intento >= 11 and intento <= 19
2. intento > 11 and intento < 19
3. intento >= 11 or intento <= 19
4. intento == 15

**Respuesta correcta:**
**A.**

intento >= 11 and intento <= 19

**20.**

Secreto = 33, intento = 38. Regla: si intento > secreto + 3  'muy alto', si intento < secreto - 3  'muy bajo', si no  'cerca'. ¿Qué pista se da? Escribe la pista exacta.

Respuesta: _____

**Respuesta correcta:**

muy alto

**Respuestas**

1. **B.**

   Una estructura que toma una decisión basada en una condición

2. **A.**

   =

3. **C.**

   Correcto

4. **A.**

   El intento es mayor que el secreto y la diferencia es menor o igual a 5

5. **A.**

   AND

6. muy bajo

7. **C.**

   Cerca

8. **B.**

   Falso

9. **A.**

   intento != secreto

10. **C.**

    Cuando intento == secreto

11. cerca

12. **B.**

    if x > 0 and x < 10

13. **B.**

    Evaluar una condición adicional solo si el if anterior fue falso

14. **A.**

Muy bajo, Muy alto, Correcto

15. **C.**

    NOT

16. tibio

17. **A.**

    Para verificar múltiples criterios al mismo tiempo, como que el intento sea mayor y esté cerca

18. **B.**

    Muy alto

19. **A.**

    intento >= 11 and intento <= 19

20. muy alto