FORMACIÓN PROFESIONAL 23/24 CIFP CARLOS III Área personal Mis cursos CGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma 23/24 Segundo(DAM) Desarrollo de interfaces - 2324 1º CONVOCATORIA Cuestionario DI02 Comenzado el viernes, 1 de diciembre de 2023, 13:51 Estado Finalizado Finalizado en viernes, 1 de diciembre de 2023, 14:29 Tiempo 38 minutos 7 segundos empleado Calificación 10,00 de 10,00 (100%) Pregunta 1 Finalizado Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Las tecnologías RIA: Seleccione una: 🔾 a. En la actualidad HTML5 está sustituyendo a Flash. Se suele utilizar para realizar también aplicaciones de escritorio. • b. JavaFX se podría utilizar para hacer una aplicación RIA. oc. La tecnología Flash se suele utilizar para hacer aplicaciones de escritorio. od. Silverlight de Adobe es una tecnología para desarrollar aplicaciones RIA. Pregunta 2Finalizado Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Los paquetes en JavaFX: Seleccione una: o. javafx.css es un paquete que contiene clases para configurar el aspecto de la interfaz gráfica. b. Todas las anteriores son ciertas o c. Cylinder es una clase que se encuentra en el paquete javafxá.scene od. javafx.scene.shape contiene algunas clases para dibujar objetos 3D en JavaFX.

Pregunta (	3
Finalizado	
Se puntúa	1,00 sobre 1,00
En Jav	aFX:
Selecc	ione una:
a.	Todas las anteriores son ciertas.
O b.	El MediaEngine es un motor de contenidos multimedia que se utiliza para mostrar vídeos y audios al usuario.
O c.	Existe un componente que se denomina WebView que renderiza HTML para poder visualizar en una aplicación una página web.
○ d.	La arquitectura de JavaFX es similar a la de un teatro: Escenario, escenas,
Pregunta 4	4
Finalizado	
Se puntúa	1,00 sobre 1,00
JavaF)	< 2D:
Selecc	ione una:
○ a.	El método setStrokeLineJoin() se utiliza para configurar los extremos de los fragmentos de los bordes de las figuras 2D.
b.	Todas los enunciados son ciertos
○ c.	El método setStroke() se utiliza para configurar el color del borde en una figura 2D.
○ d.	El método setStrokeType() se utiliza para poner distintos tipos de borde a los objetos 2D.
Pregunta !	5
Finalizado	
Se puntúa	1,00 sobre 1,00
Respec	cto a las expresiones lambda:
Selecc	ione una:
○ a.	Todas las anteriores son ciertas.
<ul><li>b.</li></ul>	Una expresión lambda es válida únicamente para interfaces funcionales.
© C.	La utilidad de la expresión lambda es simplificar la escritura de asignación de una clase que implementa un interface funcional.
( d.	Una expresión lambda puede escribirse sin parámetros de entrada.

Finalizado
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
El manejo de eventos en JavaFX:
Seleccione una:
<ul> <li>a. Los Filtros son clases que discriminan que tipo de eventos capturar o no en JavaFX.</li> </ul>
b. Los métodos de conveniencia son métodos que tienen todos los componentes visuales para facilitar y
abstraerse de los filtros de eventos.
c. Todas las anteriores son falsas.
od. Los métodos de conveniencia son métodos que tienen algunos componentes para facilitar y abstraerse
de los filtros de eventos.
Pregunta 7
Finalizado  So muntón 100 colore 100
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
En JavaFX:
Seleccione una:
<ul> <li>a. La clase Aplication contiene un método start() abstracto.</li> </ul>
o b. Un escenario puede contener más de un Root Node.
o. El método launch() es un método estático de la clase Aplicación.
od. Todas las respuestas son falsas.
Pregunta 8
Finalizado
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
El escenario en JafaFX:
Seleccione una:
a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> </ul>
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> </ul>
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> </ul>
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> </ul>
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> </ul>
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> <li>d. El escenario se considera la ventana de la aplicación.</li> </ul>
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> <li>d. El escenario se considera la ventana de la aplicación.</li> </ul>
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> <li>d. El escenario se considera la ventana de la aplicación.</li> </ul> Pregunta 9 Finalizado
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> <li>d. El escenario se considera la ventana de la aplicación.</li> </ul> Pregunta 9 Finalizado
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> <li>d. El escenario se considera la ventana de la aplicación.</li> </ul> Pregunta 9 Finalizado Se puntúa 1,00 sobre 1,00
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> <li>d. El escenario se considera la ventana de la aplicación.</li> </ul> Pregunta 9 Finalizado Se puntúa 1,00 sobre 1,00 JavaFX en Eclipse y NetBeans:
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> <li>d. El escenario se considera la ventana de la aplicación.</li> </ul> Pregunta 9 Finalizado Se puntúa 1,00 sobre 1,00 JavaFX en Eclipse y NetBeans: Seleccione una: <ul> <li>a. Eclipse proporciona un plugin gráfico que funciona dentro de eclipse para construir los formularios de</li> </ul>
<ul> <li>a. Hay 5 tipos de escenarios basados en su comportamiento: Decorado, sin decorar, transparente, unificada y de utilidad.</li> <li>b. Un escenario se compone de dos partes: Title Bar y Decorations.</li> <li>c. Todas las anteriores son ciertas.</li> <li>d. El escenario se considera la ventana de la aplicación.</li> </ul> Pregunta 9 Finalizado Se puntúa 1,00 sobre 1,00 JavaFX en Eclipse y NetBeans: Seleccione una: <ul> <li>a. Eclipse proporciona un plugin gráfico que funciona dentro de eclipse para construir los formularios de forma visual.</li> </ul>

regunta <b>1</b>	U Company of the comp
inalizado	
e puntúa	1,00 sobre 1,00
Una int	erface funcional es:
Selecci	one una:
<ul><li>a.</li></ul>	Una clase que contiene únicamente un método.
O b.	Una interface que contiene métodos con un único parámetro.
C.	Todas las anteriores son falsas.
<ul><li>d.</li></ul>	Una interface que contiene un método con un parámetro.
	Actividad previa
Ir a	
	Siguiente actividad
	Tarea para DI01 (28 entregados, media=6,19, 19 aprobados) ▶

## Mantente en contacto

Dirección General de Formación Profesional e Innovación

🗀 Resumen de retención de datos

🛘 Descargar la app para dispositivos móviles