

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [22-23 DAW1-SEMI-ETS](#) / [General](#) / [Simulacro de examen](#)

Comenzado el	jueves, 1 de junio de 2023, 16:14
Estado	Finalizado
Finalizado en	viernes, 9 de junio de 2023, 20:13
Tiempo empleado	8 días 3 horas
Puntos	57,00/60,00
Calificación	9,50 de 10,00 (95%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Relaciona cada modelo de ciclo de vida con su principal característica:

Evolutivo incremental	Cada nueva versión es más perfecta que la anterior.	✓
En cascada con realimentación	El paso entre etapas es secuencial y permite volver hacia atrás.	✓
En cascada	No permite volver un paso atrás en el proyecto.	✓
En espiral	El proyecto se divide en varias regiones.	✓

La respuesta correcta es: Evolutivo incremental → Cada nueva versión es más perfecta que la anterior., En cascada con realimentación → El paso entre etapas es secuencial y permite volver hacia atrás., En cascada → No permite volver un paso atrás en el proyecto., En espiral → El proyecto se divide en varias regiones.

Pregunta 2

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Las herramientas de automatización de pruebas.

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Generan casos de prueba. ✓
- ☒ b. No permiten verificar la unidad. ✗
- ☐ c. Nos permiten controlar la regresión.
- ☒ d. Muestran los resultados de ejecución de los casos de prueba. ✓

Las respuestas correctas son: Generan casos de prueba., Muestran los resultados de ejecución de los casos de prueba., Nos permiten controlar la regresión.

Pregunta **3**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La herramienta de prueba unitaria más extendida en Java es:

Seleccione una:

- ☐ a. Es SimpleTest.
- ☐ b. El NUnit.
- ☒ c. El JUnit.
- ☐ d. MOQ.



La respuesta correcta es: El JUnit.

Pregunta **4**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Son ejemplos de herramientas para cubrimiento:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. XUnit.
- ☒ b. Clover.
- ☐ c. JUnit.
- ☒ d. JXPath.



Las respuestas correctas son: JXPath., Clover.

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué componente del IDE es básico en la realización de pruebas?

Seleccione una:

- ☐ a. Ensamblador.
- ☐ b. Compilador.
- ☒ c. Depurador.
- ☐ d. Intérprete.



La respuesta correcta es: Depurador.

Pregunta **6**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El estándar ISO/IEC 29119 proporciona ____ para cubrir todas las fases de la prueba.

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. procesos
- ☒ b. vocabulario
- ☒ c. documentación
- ☐ d. módulos



Las respuestas correctas son: vocabulario, documentación, procesos

Pregunta **7**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La regresión es:

Seleccione una:

- ☐ a. un tipo de prueba de validación.
- ☒ b. un proceso que se realiza cuando se produce un cambio en el código.
- ☐ c. un proceso asociado a la fase de diseño del proyecto.
- ☐ d. un paso necesario en la depuración del programa.



La respuesta correcta es: un proceso que se realiza cuando se produce un cambio en el código.

Pregunta **8**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Las clases de equivalencia.

Seleccione una:

- ☐ a. Nos ayudan a diseñar casos de prueba con valores límite.
- ☐ b. Son herramientas de depuración.
- ☒ c. Nos permite crear casos de prueba representativos de un conjunto de valores posibles.
- ☐ d. Nos permiten validar el sistema.



La respuesta correcta es: Nos permite crear casos de prueba representativos de un conjunto de valores posibles.

Pregunta **9**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Señala las pruebas funcionales.

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Validación.
- ☐ b. Prueba de regresión.
- ☒ c. Valores límite.
- ☒ d. Particiones equivalentes.



Las respuestas correctas son: Particiones equivalentes., Valores límite.

Pregunta **10**

Sin contestar

Puntúa como 1,00

El objetivo del cubrimiento:

Seleccione una:

- ☐ a. Comprobar que todos los caminos se pueden ejecutar.
- ☐ b. Es obtener casos de prueba representativos.
- ☐ c. Establecer casos de prueba con valores en el límite del rango.
- ☐ d. Establecer clases de equivalencia que disminuyan el número prueba.

La respuesta correcta es: Comprobar que todos los caminos se pueden ejecutar.

Pregunta **11**

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Si tenemos el bucle `while ((x>5)&&(x<10))` , podrían ser valores límite ____ para probar los valores límite.

Seleccione una:

- ☒ a. $X = 10$
- ☐ b. $X = 5$
- ☐ c. $X = 6$



La respuesta correcta es: $X = 6$

Pregunta **12**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Son ejemplos de herramientas CASE para gestión de configuraciones:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Subversion.
- ☒ b. Bugzilla.
- ☐ c. PMD.
- ☒ d. Rational.



Las respuestas correctas son: Bugzilla., Rational.

Pregunta **13**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una versión:

Seleccione una:

- ☐ a. es el conjunto de todo un proyecto desarrollado.
- ☐ b. es cada fichero que compone un proyecto software.
- ☒ c. es la evolución de un único elemento, dentro de un sistema en desarrollo.
- ☐ d. es cada elemento que forma parte de un proyecto.



La respuesta correcta es: es la evolución de un único elemento, dentro de un sistema en desarrollo.

Pregunta **14**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En CVS la orden que almacena la copia modificada en el repositorio es:

Seleccione una:

- ☐ a. abort.
- ☐ b. checkout.
- ☒ c. commit.
- ☐ d. update.



La respuesta correcta es: commit.

Pregunta **15**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La refactorización cambia en comportamiento del software. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **16**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El desarrollo guiado por pruebas (TDDTest Driven Development):

Seleccione una:

- ☐ a. refactoriza el código al mismo tiempo que la pruebas.
- ☐ b. es un tipo de prueba de validación.
- ☒ c. implica que el diseño del código vaya en función de las pruebas. ✓
- ☐ d. implica diseñar las pruebas al mismo tiempo que el software.

Las respuestas correctas son: refactoriza el código al mismo tiempo que la pruebas., implica diseñar las pruebas al mismo tiempo que el software., implica que el diseño del código vaya en función de las pruebas.

Pregunta **17**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La refactorización no es necesario documentarla. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **18**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La refactorización:

Seleccione una:

- ☐ a. es un proceso que cambia el comportamiento del programa.
- ☐ b. modifica el diseño y el comportamiento del código.
- ☒ c. modifica el diseño del código pero no su comportamiento.
- ☐ d. solo sirve para validar el sistema.



La respuesta correcta es: modifica el diseño del código pero no su comportamiento.

Pregunta **19**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Son herramientas de control de versiones:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Subversion.
- ☒ b. CVS.
- ☐ c. PMD.
- ☒ d. Mercurial.

Las respuestas correctas son: CVS., Subversion., Mercurial.Pregunta **20**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué documento produce Javadoc?

Seleccione una:

- ☒ a. Genera un archivo HTML con la información de las clases y métodos.
- ☐ b. Genera un nuevo código fuente, con comentarios Javadoc.
- ☐ c. No produce ningún tipo de documento adicional.
- ☐ d. Genera una ejecutable.

La respuesta correcta es: Genera un archivo HTML con la información de las clases y métodos.

Pregunta **21**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se llama el almacén de versiones de CVS?

Seleccione una:

- ☐ a. Rama.
- ☐ b. Modulo.
- ☒ c. Repositorio.
- ☐ d. Directorio.



La respuesta correcta es: Repositorio.

Pregunta **22**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Lee con atención el enunciado de cómo se realiza un préstamo en una biblioteca:

"Para retirar un libro de la biblioteca es preciso ser socio. Los socios tienen un carnet en el que aparece su nombre, apellidos, número de teléfono y su número de socio. Cuando un socio pide un libro en préstamo tiene que rellenar una ficha en la que se apunta el número de socio, el código del libro y la fecha de préstamo. Se debe devolver el libro a las dos semanas de haberlo retirado. Un socio no puede tener más de dos libros en préstamo".

Se modela con una relación entre la clase Socio y Libro y un atributo de enlace llamado Préstamo.

¿Cómo aparecería la fecha de devolución en el diagrama de clases?

Seleccione una:

- ☐ a. Como una clase nueva.
- ☐ b. Como un atributo de la clase socio.
- ☒ c. Como atributo de enlace entre la clase libro y la clase socio que se añade en la clase Préstamo.
- ☐ d. Como atributo de la clase Libro.



La respuesta correcta es: Como atributo de enlace entre la clase libro y la clase socio que se añade en la clase Préstamo.

Pregunta **23**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué diferencia un objeto de otro?

Seleccione una:

- ☐ a. Sus atributos.
- ☐ b. Los mensajes que puede recibir.
- ☐ c. Sus métodos.
- ☒ d. Los valores que toman los atributos.



La respuesta correcta es: Los valores que toman los atributos.

Pregunta **24**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Une cada definición con su concepto:

Conjunto de características asociadas a una clase

Atributos.



Conjunto de mensajes que puede responder un objeto

Protocolo.



Resultado de cierta acción realizada por un objeto

Mensaje.



Procedimiento o función que se invoca para actuar sobre un objeto

Método.



La respuesta correcta es: Conjunto de características asociadas a una clase → Atributos., Conjunto de mensajes que puede responder un objeto → Protocolo., Resultado de cierta acción realizada por un objeto → Mensaje., Procedimiento o función que se invoca para actuar sobre un objeto → Método.

Pregunta **25**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Quando desarrollamos una aplicación orientada a objetos, si queremos crear un producto de calidad es preciso generar todos los diagramas UML para tener todos los puntos de vista. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

☐ Verdadero☒ Falso

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **26**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de las siguientes no es una ventaja de las aplicaciones orientadas a objetos?

Seleccione una:

- ☒ a. Produce código que es complicado reutilizar.
- ☐ b. La facilidad de mantenimiento.
- ☐ c. la extensibilidad.
- ☐ d. La escalabilidad.



La respuesta correcta es: Produce código que es complicado reutilizar.

Pregunta **27**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se denomina a los métodos y atributos de una clase?

Seleccione una:

- ☐ a. Pertenecientes.
- ☒ b. Miembro.
- ☐ c. Característicos.
- ☐ d. Propios.



La respuesta correcta es: Miembro.

Pregunta **28**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Entre dos clases podemos establecer relaciones de:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Agregación.
- ☐ b. Derivación.
- ☒ c. Composición.
- ☒ d. Herencia.



Las respuestas correctas son: Composición., Agregación., Herencia.

Pregunta **29**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué diagrama estructural utilizamos para representar los nodos de ejecución de un sistema distribuido?

Seleccione una:

- ☒ a. Diagrama de despliegue.
- ☐ b. Diagrama de objetos.
- ☐ c. Diagrama de clases.
- ☐ d. Diagrama de componentes.



La respuesta correcta es: Diagrama de despliegue.

Pregunta **30**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué características de la orientación a objetos hacen que el software producido sea de fácil mantenimiento y modificación?

Seleccione una:

- ☐ a. La recolección de basura y la encapsulación.
- ☒ b. La encapsulación y la modularidad.
- ☐ c. La herencia y el polimorfismo.
- ☐ d. La abstracción y la encapsulación.



La respuesta correcta es: La encapsulación y la modularidad.

Pregunta **31**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo representarías la relación entre los departamentos de una empresa que a su vez, está formada por una serie de divisiones que se forman por departamentos, sabiendo que no existe una división que no pertenezca a la empresa ni un departamento que no pertenezca a una división?

Seleccione una:

- ☐ a. Mediante dos relaciones de composición.
- ☐ b. Mediante dos relaciones de herencia simple.
- ☐ c. Mediante dos relaciones de herencia múltiple.
- ☒ d. Mediante dos relaciones de agregación.



La respuesta correcta es: Mediante dos relaciones de agregación.

Pregunta **32**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En un diagrama de colaboración en el que se aprecian dos líneas de vida llamadas :objeto1 y :objeto2 este último formado por un rectángulo doble, se pasa un mensaje de :objeto1 a :objeto2 con la signatura 1:mensaje1(p) dentro de un rectángulo con el título loop. ¿Qué sentencia es cierta para este diagrama?

Seleccione una:

- ☒ a. El objeto2 es multiobjeto.
- ☐ b. El objeto1 crea al objeto2.
- ☐ c. El objeto2 envía un único mensaje al objeto1.
- ☐ d. El mensaje se enmarca en un flujo condicional.



La respuesta correcta es: El objeto2 es multiobjeto.

Pregunta **33**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Supón un diagrama de secuencia con las siguiente descripción: Aparece un objeto llamado :OB1 unido por una línea continua a otro objeto a su derecha llamado :OB2, con una flecha de :OB1 a :OB2 y el mensaje 1a:[x<0]:mensaje1(p). Abajo hay otro objeto llamado :OB3 unido a :OB1 con la flecha de :OB1 a :OB3 y el mensaje 1b[x>0]:mensaje2(). ¿Por qué es incorrecto el siguiente diagrama de colaboración?:

Seleccione una:

- ☐ a. Porque no se han especificado parámetros para el mensaje2.
- ☒ b. Porque la condición de guarda no contempla la posibilidad x=0. ✓
- ☐ c. Porque las flechas están en dirección contraria.
- ☐ d. Porque los números de secuencia están mal.

La respuesta correcta es: Porque la condición de guarda no contempla la posibilidad x=0.

Pregunta **34**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es el principal objetivo de un diagrama de colaboración?

Seleccione una:

- ☐ a. Describir como cambia la situación de un objeto en función de los eventos que se produzcan.
- ☐ b. Mostrar la interacción entre objetos mediante el paso de mensajes entre ellos a lo largo del tiempo empleando líneas de vida.
- ☐ c. Describir el flujo de realización de acciones en un sistema.
- ☒ d. Describir la interacción entre objetos mediante el paso de mensajes entre ellos empleado conexiones entre objetos en un grafo. ✓

La respuesta correcta es: Describir la interacción entre objetos mediante el paso de mensajes entre ellos empleado conexiones entre objetos en un grafo.

Pregunta **35**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El diagrama de actividad modela el flujo de actividades de un proceso, sin tener en cuenta que objeto desencadena la transición entre actividades, por lo que en este diagrama no se representan objetos. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **36**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los diagramas de actividad modelan la lógica del comportamiento de los casos de uso, normalmente, pero también de otros elementos como el proceso de negocio. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **37**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de estos no es un diagrama de comportamiento?

Seleccione una:

- ☐ a. Diagrama de casos de uso.
- ☐ b. Diagrama de tiempo.
- ☒ c. Diagrama de despliegue.
- ☐ d. Diagrama de colaboración.



La respuesta correcta es: Diagrama de despliegue.

Pregunta **38**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué diagrama utilizarías para representar la acciones que se realizan en un caso de uso teniendo en cuenta aquellas que se pueden realizar simultáneamente?

Seleccione una:

- ☐ a. Diagrama de colaboración.
- ☒ b. Diagrama de actividad.
- ☐ c. Diagrama de estados.
- ☐ d. Diagrama de secuencia.



La respuesta correcta es: Diagrama de actividad.

Pregunta **39**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué elemento del diagrama de actividad utilizarías para especificar varios caminos de salida en un diagrama de actividad sin sincronización?

Seleccione una:

- ☐ a. Un nodo de fusión.
- ☒ b. Un nodo de bifurcación.
- ☐ c. Un nodo de unión.
- ☐ d. Un nodo de división.



La respuesta correcta es: Un nodo de bifurcación.

Pregunta **40**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes elementos no pertenece a un diagrama de secuencia?

Seleccione una:

- ☐ a. Un mensaje.
- ☒ b. Un estado.
- ☐ c. Una línea de vida.
- ☐ d. Un actor.



La respuesta correcta es: Un estado.

Pregunta **41**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los diagramas de comportamiento:

Seleccione una:

- ☐ a. No influyen para nada en las fases de codificación y prueba de un sistema software.
- ☐ b. Incluyen el diagrama de paquetes.
- ☒ c. Permiten especificar qué se espera que haga el sistema.
- ☐ d. Modelan la parte estática de un sistema.



La respuesta correcta es: Permiten especificar qué se espera que haga el sistema.

Pregunta **42**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

De todos los tipos de software, _____ es el encargado de gestionar los recursos hardware de un computador.

Seleccione una:

- ☐ a. el compilador.
- ☐ b. el código objeto.
- ☐ c. la aplicación.
- ☒ d. el sistema operativo.



La respuesta correcta es: el sistema operativo.

Pregunta **43**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La etapa consistente en dividir el problema general en partes con funciones definidas es:

Seleccione una:

- ☐ a. La programación.
- ☒ b. El diseño.
- ☐ c. El análisis.
- ☐ d. La ejecución.



La respuesta correcta es: El diseño.

Pregunta **44**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El documento que culmina la etapa de diseño es el ERS. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **45**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿En qué momento se suelen realizar las pruebas Beta Test?

Seleccione una:

- ☐ a. Después de realizar las pruebas unitarias.
- ☐ b. A lo largo de la etapa de mantenimiento.
- ☒ c. En el mismo entorno productivo de la aplicación, una vez instalada.
- ☐ d. Antes de las pruebas de integración.



La respuesta correcta es: En el mismo entorno productivo de la aplicación, una vez instalada.

Pregunta **46**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Son tipos de software:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Aplicaciones.
- ☒ b. Sistema Operativo.
- ☒ c. Software de programación.
- ☐ d. Procesador.



Las respuestas correctas son: Sistema Operativo., Software de programación., Aplicaciones.

Pregunta **47**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Siempre hay que hacer un algoritmo antes de codificar un programa. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **48**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Lo más conveniente es que las pruebas de software se realicen sólo sobre el sistema completo, ya que no detectaríamos los errores en cada trozo de manera individual. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **49**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Relaciona cada característica con su lenguaje correspondiente:

Uso de unos y ceros.	máquina.	✓
Uso de objetos y clases.	Java.	✓
Uso de mnemotécnicos.	ensamblador.	✓
Uso de estructuras de control.	C.	✓

La respuesta correcta es: Uso de unos y ceros. → máquina., Uso de objetos y clases. → Java., Uso de mnemotécnicos. → ensamblador., Uso de estructuras de control. → C.

Pregunta **50**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se llama el proceso de traducción de código fuente a código objeto?

Seleccione una:

- ☐ a. Interpretación.
- ☐ b. Ejecución.
- ☒ c. Compilación. ✓
- ☐ d. Runtime Environment.

La respuesta correcta es: Compilación.

Pregunta **51**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se llama la adición de plugins sin salir del IDE?

Seleccione una:

- ☒ a. On-line.
- ☐ b. Off-line.
- ☐ c. Instantánea.
- ☐ d. Demorada.



La respuesta correcta es: On-line.

Pregunta **52**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Relaciona cada componente de un entorno de desarrollo con su principal característica:

Editor de textos.

Facilita la escritura de código.



Compilador/Intérprete.

Detección de errores de sintaxis.



Interfaz gráfica.

Aumenta la funcionalidad, permitiendo programar en varios lenguajes en el mismo IDE.



Depurador.

Seguimiento de variables en la ejecución.



La respuesta correcta es: Editor de textos. → Facilita la escritura de código., Compilador/Intérprete. → Detección de errores de sintaxis., Interfaz gráfica. → Aumenta la funcionalidad, permitiendo programar en varios lenguajes en el mismo IDE., Depurador. → Seguimiento de variables en la ejecución.

Pregunta **53**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Siempre hay que tener instalada una plataforma para poder instalar un entorno de desarrollo. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **54**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se llama el cambio consistente en mejorar la legibilidad de programas, sin alterar la funcionalidad del mismo?

Seleccione una:

- ☐ a. Correctivo.
- ☐ b. Evolutivo.
- ☒ c. Refactorización.
- ☐ d. Adaptativo.



La respuesta correcta es: Refactorización.

Pregunta **55**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una de las opciones de personalización de la configuración del entorno para un proyecto Java es cambiar el color de las clases del código. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **56**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Siempre hay que compilar antes de ejecutar un programa. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **57**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuáles de los siguientes entornos son propietarios?

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. C++ (C orientado a objetos) Builder.
- ☐ b. Gambas.
- ☐ c. Eclipse.
- ☒ d. JCreator.



Las respuestas correctas son: C++ (C orientado a objetos) Builder., JCreator.

Pregunta **58**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Relaciona cada entorno con los sistemas operativos bajo los que puede ser instalado:

Anjuta

Linux.



NetBeans

Windows, Linux, Mac.



XCode

Mac.



Microsoft Visual Studio

Windows.



La respuesta correcta es: Anjuta → Linux., NetBeans → Windows, Linux, Mac., XCode → Mac., Microsoft Visual Studio → Windows.

Pregunta **59**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué componentes de los IDE permite realizar la escritura del código?

Seleccione una:

- ☒ a. Editor de textos.
- ☐ b. Depurador.
- ☐ c. Compilador.
- ☐ d. Intérprete.



La respuesta correcta es: Editor de textos.

Pregunta **60**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿En qué momento se realiza la ejecución de un programa?

Seleccione una:

- ☐ a. Es indiferente el momento de la ejecución.
- ☐ b. Antes de compilar el programa.
- ☐ c. Antes de depurar el programa.
- ☒ d. Una vez corregido, compilado y depurado el programa.



La respuesta correcta es: Una vez corregido, compilado y depurado el programa.

[◀ Guión prácticas](#)

Ir a...

[Orientaciones para el alumnado ED01 ▶](#)