

### Pregunta 1

1 / 1 pts

Para representar el peso de un coche con precisión se debería utilizar:

- ☐ A. Un número entero.
- ☐ B. Una cadena de caracteres.
- ☒ C. Un número real.
- ☐ D. Un booleano.

¡Correcto!

### Pregunta 2

1 / 1 pts

Java es un lenguaje de programación:

- ☒ A. Multiplataforma.
- ☐ B. Que solo puede utilizarse en Windows.
- ☐ C. Capaz de ejecutar código en ensamblador.
- ☐ D. El lenguaje de programación Java no existe.

¡Correcto!

### Pregunta 3

1 / 1 pts

Indica cuál de las siguientes no es una parte de un proyecto de NetBeans:

- ☐ A. Pestañas de archivos abiertos.
- ☐ B. Visualizador de código Java.
- ☒ C. Visualizador de mensajes de las clases.
- ☐ D. Visualizador de información de las clases.

¡Correcto!

**Pregunta 4****1 / 1 pts**

El orden correcto de las fases del ciclo de vida del software es:

- ☐ A. Requisitos, Pruebas, Implementación, Diseño y Mantenimiento.
- ☐ B. Requisitos, Diseño, Implementación, Mantenimiento y Verificación.
- ☐ C. Implementación, Requisitos, Diseño, Verificación y Mantenimiento.
- ☒ D. Requisitos, Diseño, Implementación, Verificación y Mantenimiento.

**¡Correcto!****Pregunta 5****1 / 1 pts**

Los datos de tipo booleano:

- ☒ A. Permiten representar los valores de verdadero y falso.
- ☐ B. Representan los números pares.
- ☐ C. Representan cadenas con caracteres y letras.
- ☐ D. Permiten representar los valores de verdadero, falso, puede ser.

**¡Correcto!****Pregunta 6****1 / 1 pts**

Para crear un proyecto en NetBeans:

- ☐ A. Deberemos pulsar Archivo -> Nuevo proyecto.
- ☐ B. Deberemos pulsar Archivo -> Nuevo proyecto y elegir Java.
- ☒ C. Deberemos pulsar Archivo -> Nuevo proyecto, elegir Java y la ubicación del proyecto.
- ☐ D. Deberemos pulsar Edición -> Nuevo proyecto, elegir Java y la ubicación del proyecto.

**¡Correcto!**

### Pregunta 7

1 / 1 pts

Un algoritmo:

¡Correcto!

- ☒ A. Es una secuencia de instrucciones bien implementadas y ordenadas que resuelven una tarea en concreto.
- ☐ B. Es una secuencia de instrucciones que resuelven una tarea, dando igual su orden.
- ☐ C. Es lo mismo que un programa.
- ☐ D. Es una secuencia de instrucciones que puede resolver cualquier problema siempre que estén en el orden correcto.

### Pregunta 8

1 / 1 pts

Cuál de los siguientes no es un lenguaje de programación:

- ☐ A. Java.
- ☐ B. C#.
- ☐ C. C.
- ☒ D. C+.

¡Correcto!

### Pregunta 9

1 / 1 pts

Cuál de los siguientes no es un paradigma de programación:

¡Correcto!

- ☒ A. Programación orientada a acciones.
- ☐ B. Programación orientada a objetos.
- ☐ C. Programación estructural.
- ☐ D. Programación orientada a eventos.

Pregunta 10

1 / 1 pts

Cuál de los siguientes no es un tipo de dato que vamos a poder utilizar en nuestros programas:

- ☐ A. Números enteros.
- ☒ B. Números impares.
- ☐ C. Booleanos.
- ☐ D. Cadenas de caracteres.

¡Correcto!