

Evaluación Diagnóstica.

Para esta actividad deberás enviar un documento PDF, en el cuál, se conteste la presente evaluación diagnóstica. Recuerda que esta actividad solamente determina el nivel de conocimiento que tienes al inicio de la materia, por lo tanto, representa sólo un diagnóstico, sin embargo, es una actividad obligatoria para iniciar el cuatrimestre.

Conteste las siguientes preguntas, para el ámbito de la programación de software y el paradigma de la Programación Orientada a Objetos (POO):

1. ¿Qué es un error?
2. ¿Qué es una excepción?
3. ¿Cuáles son las características de los errores (Descríbelos)?
4. ¿Cuáles son las características de las excepciones (Descríbelas)?
5. ¿Cuáles son los tipos de errores?
6. ¿Cuáles son las jerarquías de las excepciones?
7. ¿Cuáles son las excepciones implícitas?
8. ¿Cuáles son las excepciones explícitas?
9. Explica ¿cuál es la relación de los tipos de errores y excepciones que se presentan en la ejecución de un programa?
10. En las excepciones ¿qué es un bloque de manejo?
11. En las excepciones ¿qué significa la propagación?
12. En las excepciones ¿qué significa la captura?
13. En las excepciones ¿qué significa el análisis de la pila de errores?
14. ¿Cómo se crea una excepción?
15. ¿Cómo se lanza una excepción?
16. En la POO, ¿Qué es una GUI?
17. ¿Qué es un componente en una GUI?
18. ¿Cuáles son las características de los componentes en una GUI?
19. ¿Qué es la jerarquía de componentes de una GUI?
20. ¿Cuál es el proceso de diseño de una GUI?
21. ¿Cuál es el proceso de codificación de componentes de GUI (al menos explique y describa 7)?
22. ¿Qué es una librería?
23. ¿Cuál librería de ocupa en Java para el manejo de objetos gráficos?
24. Explica el proceso de implementación de librerías de objetos gráficos (letras, colores, dibujo de formas)
25. ¿Qué es un evento?
26. ¿Cuáles son las características de los eventos?
27. ¿Qué es un escuchador de eventos?
28. ¿Qué es una jerarquía de eventos?
29. ¿Define el concepto de hilo?
30. Describe las características del ciclo de vida de los hilos
31. Describe como se crea un hilo
32. Describe como se ejecuta un hilo
33. Describe como se manipula un hilo

34. Define el concepto de concurrencia
35. Define el concepto de sincronización de los hilos
36. Describe las directivas de sincronización a nivel método
37. Describe las directivas de sincronización a nivel instrucción
38. Explica el proceso de sincronización de hilos de ejecución
39. Define el concepto de socket
40. Define el modelo de comunicación de los sockets punto a punto
41. Define el modelo de comunicación de los sockets cliente servidor
42. Describa el tipo de socket datagrama
43. Describa el tipo de socket stream
44. Describa el tipo de socket draw
45. Describa la operación de apertura entre sockets
46. Describa la operación de lectura/escritura entre sockets
47. Describa la operación de cierre entre sockets
48. Describa el proceso de codificación de sockets
49. Defina el concepto de conexión a base de datos
50. Describa las características de conexión a base de datos (conectores y el proceso completo)
51. Implemente una conexión a base de datos con clases y métodos.