CURSO

PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

Nº EXPTE: AC-2022-2209

MF0964\_3: Desarrollo de elementos software para gestión de sistemas

UF1288: DESARROLLO DE COMPONENTES SOFTWARE PARA SERVICIOS DE COMUNICACIONES.

EJERCICIO TEÓRICO Y EJERCICIO PRÁCTICO

NOMBRE Y APELLIDOS: Guillermo Vivancos Ortuño\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

DNI:48693219B\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_FIRMA:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
| NOTA EJERCICIO TEÓRICO E1 |  |
| NOTA EJERCICIO PRÁCTICO E2 |  |
| NOTA MEDIA |  |

FIRMA DOCENTE:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_FECHA:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



**Parte Teórica UF1288**:

Se valora sobre base de 10 puntos. Cada respuesta correcta suma 2 puntos. Únicamente existe una respuesta correcta. Las preguntas no contestadas o erróneas no penalizan.

1. **¿Cuál de las siguientes NO es una característica de la POO (utilización de clases)?**
2. Herencia y Polimorfismo.
3. Encapsulación.
4. Necesidad de mayor CPU y RAM.
5. **La librería tkinter me permite determinar y mover la posición del ratón:** 
   1. SI.
   2. NO.
   3. Sólo si va acompañada de la importación de la librería os.
6. **¿Cúal es la sintaxis correcta para el acceso o creación de una BBDD?**
7. conexión = sqlite.connect(“rrhh.db”)
8. conexión.open()
9. sqlite3.readtable(“RRHH”)
10. **¿Una clase debe tener constructor siempre?**
    1. SI.
    2. NO.
    3. Sólo si va acompañada de la importación de la librería pygame.
11. **¿Es correcta la siguiente secuencia de órdenes?**

import pygame

from pygame.locals import \*

import sys

pygame.init()

blanco=(255,255,255)

negro=(0,0,0)

rojo=(255,0,0)

verde=(0,255,0)

azul=(0,0,255)

color1=(199,66,37)

color2=(97,205,53)

ventanadejuego = pygame.display.set\_mode((600,600))

ventanadejuego.fill(verde)

linea = pygame.draw.line(ventanadejuego, rojo, (50,50), (600,600), 5)

print(linea)

while True:

for event in pygame.event.get():

if event.type ==QUIT:

pygame.quit()

sys.exit()

pygame.display.update()

a. Si.

b. No.

c. Se ejecutaría, aunque daría un WARNING.

**ESCRIBE AQUÍ TUS RESPUESTAS:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **PREGUNTA 1** | **PREGUNTA 2** | **PREGUNTA 3** | **PREGUNTA 4** | **PREGUNTA 5** |
| C | A | A | B | A |

**Parte Práctica UF1288:**

* **Supuesto Practico (10 puntos)**
* **Realizar el siguiente ejercicio en IDLE para lenguaje Python.**
* Se debe crear una ventana estática donde se le pregunten al usuario las dimensiones necesarias para crear los siguientes objetos (3 puntos):
  + Linea
  + Rectángulo
  + Círculo
  + Elipse
* Se debe crear una ventana dinámica donde queden representados dichos objetos con los parámetros que el usuario ha facilitado. (3 puntos).
* Se debe cumplir que la representación entre cada uno de los 4 objetos haya 3 segundos de delay. (1 punto)
* Los valores deberán quedar almacenados asimismo en una BBDD denominada “polígonos”. (1 punto).
* Exportar a un Excel las dimensiones o parámetros de cada uno de los objetos dibujados. (1 punto).
* Al pulsar SALIR, las variables intermedias y la ventana serán eliminadas. (1 punto).

Nota: Se debe entregar únicamente archivo .py

SUGERENCIA DE NOMBRE: examen\_uf1288\_nombre.py