

1. Principios de Programación orientada a objetos (Seleccione una respuesta)
 - a. Propiedades, clases, objetos
 - ☒ b. Abstracción, herencia, polimorfismo, encapsulamiento
 - c. MVC
 - d. MVVM
2. ¿Qué es una clase? (Seleccione una respuesta)
 - a. Es una estructura de datos
 - b. Es un archivo con propiedades
 - ☒ c. Es una fuente de objetos
 - d. Modelo para crear fuentes de datos
3. ¿Qué es un objeto? (Seleccione una respuesta)
 - a. Una propiedad
 - b. Es la base de la programación
 - c. Es la instancia de un método
 - ☒ d. Es la instancia de una clase
4. ¿Para qué sirve una clase estática? (Seleccione una respuesta)
 - a. Para que no cambie el objeto
 - ☒ b. Es una manera de acceder a los métodos sin instanciar
 - c. Para que propiedad sea fija
 - d. Es una forma de acceder a métodos instanciándolos
5. ¿Cuáles tipos de clases existen en C#? (Seleccione una respuesta)
 - a. Public, protected, private
 - b. Static, public, void, global
 - ☒ c. Public, global
 - d. Interface, void
6. ¿Qué es LINQ? (Seleccione una respuesta)
 - ☒ a. Es una extensión del lenguaje C# para trabajar con colecciones
 - b. Linkage name query
 - c. Es un modelo para programar con objetos
 - d. Es un framework de programación
7. ¿Qué significa las siglas MVC? (Seleccione una respuesta)
 - ☒ a. Model View Controller
 - b. Model View Concept
 - c. Modal Vary Control
 - d. Mode View Concept
8. ¿Qué es el concepto asíncrono en c#? (Seleccione una respuesta)
 - a. Es una serie de pasos consecuentes
 - b. Es una ejecución secuencial
 - c. Es una tarea que no repercute con otra tarea
 - ☒ d. Es una ejecución múltiple
9. ¿Qué significa VOID cuando se encuentra en una clase? (Seleccione una respuesta)
 - a. Una clase es un modelo que define a los objetos, su esqueleto y la diferencia con el objeto, es que el objeto es único, es una instancia de la clase.
 - ☒ b. Significa que no va tener un valor de retorno
 - c. Se refiere a la capacidad para que varias clases derivadas de una antecesora utilicen un mismo método de forma diferente.

- d. Ayuda a mejorar y garantizar la interoperabilidad entre lenguajes mediante la definición de un conjunto de características en las que se pueden basar los programadores y que están disponibles en una gran variedad de lenguajes.
10. La ejecución de return provoca: (Seleccione una respuesta)
- a. El inicio del proceso
 - ☒ b. La salida de la función
 - c. Una nueva sentencia
 - d. Todas son ciertas
11. ¿Da error este código al compilar? (Seleccione una respuesta)
- ```
int a = 5;
int b = a + 2;
bool test = true;
int c = a + test;
```
- a. No, no hay error y compilará
  - b. Hay error en la segunda línea
  - c. Hay error en la tercera línea
  - ☒ d. Hay error en la cuarta línea
12. ¿Qué secuencia de escape utilizaremos para un salto de línea? (Seleccione una respuesta)
- ☒ a. `\\n`
  - b. `\\'`
  - c. `\\\\\\`
  - d. `\\b`
13. ¿Short – Float – Long Son tipos de variables numéricas decimales? (Seleccione una respuesta)
- a. Verdadero
  - ☒ b. Falso
14. ¿Cuál de ellos no es una estructura de control? (Seleccione una respuesta)
- a. if
  - ☒ b. try
  - c. while
  - d. switch
15. La aplicación Windows forms me permite. (Seleccione una respuesta)
- a. Ninguna de las anteriores
  - b. Crear una forma con varios objetos
  - c. Crear un contenedor de objetos
  - ☒ d. Crear un formulario en blanco para agregar objetos
16. ¿Qué objeto utilizaremos para receptar un dato dentro de un formulario? (Seleccione una respuesta)
- a. Button
  - b. RadioButton
  - c. Label
  - ☒ d. TextBox
17. La palabra this hace referencia a la instancia actual de la clase (Seleccione una respuesta)
- ☒ a. Verdadero
  - b. Falso

18. Una variable local: (Seleccione una respuesta)
- a. Puede ser usada donde sea en el programa
  - ☒ b. Es declarada dentro de un método
  - c. Representa una clase de un objeto
  - d. Puede ser usada en diferentes clases
19. `Private Button print = new button();` (Seleccione una respuesta)
- a. Crea un botón control
  - b. Inicializa un botón control
  - c. Instancia el botón control
  - d. a y b
  - ☒ e. a y c
20. Una instancia de una variable: (Seleccione una respuesta)
- ☒ a. Es un objeto de una clase
  - b. Representa un atributo de un objeto
  - c. Es un método de una clase
  - d. a y c
21. Una instancia de un método: (Seleccione una respuesta)
- ☒ a. Representa el comportamiento de un objeto
  - b. Representa el atributo de un objeto
  - c. Representa otra clase
  - d. a y b
22. `class Test: Form { }` (Seleccione una respuesta)
- a. Crea la clase Test : Form
  - ☒ b. Crea la clase Test que hereda de la clase Form
  - c. Crea la clase Form que hereda de la clase Test
  - d. a y b
23. ¿Definiendo dos métodos con el mismo nombre, pero diferentes parámetros se llama? (Seleccione una respuesta)
- a. Cargado
  - ☒ b. Sobrecarga
  - c. Polimorfismo
24. Encuentra si hay error en lo siguiente: (Seleccione una respuesta)
- `Public int BankAccount() { balance = 0; }`
- a. Nombre
  - b. Parámetros formales
  - ☒ c. Tipo de retorno
  - d. No hay error
25. In el cuerpo de un método, C# usa la variable nombrada \_\_\_\_ para referirse al objeto actual del cual el método es invocado. (Seleccione una respuesta)
- a. call
  - ☒ b. this
  - c. do
  - d. that
26. `String mystring;` crea una.. (Seleccione una respuesta)
- a. Clase
  - b. Constructor
  - ☒ c. Objeto

- d. a y b
27. Un delegado define: (Seleccione una respuesta)
- ☒ a. Una clase que encapsula métodos
  - b. Define pasar arreglos a métodos
  - c. Un substituto para heredar un método
28. Para mostrar el valor de un arreglo multidimensional, Console.WriteLine(\_\_\_\_) (Seleccione una respuesta)
- ☒ a. myArray[1][3];
  - b. myArray[1.3];
  - c. myArray{1}{3};
  - d. myArray(1),(3);
29. ¿Cuál de las siguientes palabras claves es usada para declarar una variable cuyo tipo será automáticamente determinada por el compilador?
- a. dynamic
  - ☒ b. var
  - c. this
  - d. null
30. Cual sería la salida en el siguiente programa: (Seleccione una respuesta)

```
Public static void main()
{
 Int[] arr={1,2,3,4,5};
 Try {
 Console.WriteLine(arr[10]);
 }
 Finally {
 Console.WriteLine("Error occured!");
 }
}
```

- a. Compile-timer error
- ☒ b. Error occurred!
- c. Unhadled exception. System.IndexOutOfRangeException
- d. No hay salida y el programa termina

Anote sus respuestas en la siguiente tabla:

| Pregunta | Respuesta |
|----------|-----------|
| 1        | B         |
| 2        | C         |
| 3        | D         |
| 4        | B         |
| 5        | C         |
| 6        | A         |
| 7        | A         |
| 8        | D         |
| 9        | B         |
| 10       | B         |
| 11       | D         |
| 12       | A         |
| 13       | B         |
| 14       | B         |
| 15       | D         |
| 16       | D         |
| 17       | A         |
| 18       | B         |
| 19       | E         |
| 20       | A         |
| 21       | A         |
| 22       | B         |
| 23       | B         |
| 24       | C         |
| 25       | B         |
| 26       | C         |
| 27       | A         |
| 28       | A         |
| 29       | B         |
| 30       | B         |