

**Comenzado el** domingo, 23 de marzo de 2025, 22:44

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** domingo, 23 de marzo de 2025, 22:49

**Tiempo empleado** 5 minutos 12 segundos

**Puntos** 10,00/10,00

**Calificación** 5,00 de 5,00 (100%)

#### Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué sucede cuando un cuadro de diálogo de muestra de entrada de datos tiene más de un botón?

Seleccione una:

- ☐ a. Se manipula de manera indistinta.
- ☐ b. Con solo clicar el botón seleccionado es suficiente para seguir los caminos del código.
- ☒ c. Se debe igualar a una variable para seguir diferentes caminos en función de la respuesta. ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Se debe igualar a una variable para seguir diferentes caminos en función de la respuesta.

#### Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿En qué propiedad se almacena lo que se ingresa en el TextBox?

Seleccione una:

- ☐ a. Enabled
- ☒ b. Text ✓
- ☐ c. Font
- ☐ d. Name

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Text

**Pregunta 3**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Dónde se colocan los controles del diseño?

Seleccione una:

- ☐ a. Sobre la ventana de diseño
- ☐ b. Sobre la ventana de código
- ☒ c. Sobre el formulario ✓

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Sobre el formulario

**Pregunta 4**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué sucede cuando se escribe en un cuadro de dialogo de ingreso de datos y se clikea **cancelar**?

Seleccione una:

- ☒ a. No se almacena nada ✓
- ☐ b. Actúa igual que el botón aceptar
- ☐ c. Se almacena el contenido escrito

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: No se almacena nada

**Pregunta 5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es el formato de escritura del uso de los prefijos? Toma como modelo un textBox llamado nombre

Seleccione una:

- ☒ a. txtNombre ✓
- ☐ b. TXT\_NOMBRE
- ☐ c. Txtnombre
- ☐ d. TxtNombre
- ☐ e. txtnombre

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: txtNombre

**Pregunta 6**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es el propósito principal de los constructores en POO?

Seleccione una:

- ☐ a. Definir atributos y métodos en una clase.
- ☒ b. Crear objetos y asignarles memoria. ✓
- ☐ c. Acceder a los atributos privados de una clase.

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Crear objetos y asignarles memoria.

### Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué hacen los getters y setters en POO?

Seleccione una:

- ☒ a. Los getters obtienen el valor de un atributo y los setters lo modifican. ✓
- ☐ b. Los getters y setters se utilizan para definir atributos privados.
- ☐ c. Los getters y setters son sinónimos y se utilizan indistintamente.

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Los getters obtienen el valor de un atributo y los setters lo modifican.

### Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es la ventaja principal de utilizar getters y setters en lugar de acceder directamente a los atributos?

Seleccione una:

- ☐ a. No hay ventajas, es lo mismo acceder directamente a los atributos.
- ☐ b. Aceleran el rendimiento del programa al evitar llamadas adicionales.
- ☒ c. Facilitan la encapsulación y el control de acceso a los atributos. ✓

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Facilitan la encapsulación y el control de acceso a los atributos.

### Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué es una clase en programación orientada a objetos?

Seleccione una:

- ☐ a. Una estructura de datos que almacena valores.
- ☒ b. Una plantilla que define las características y comportamientos de un tipo de objeto. ✓
- ☐ c. Una instancia concreta de un objeto.

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Una plantilla que define las características y comportamientos de un tipo de objeto.

**Pregunta 10**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué es un objeto en programación orientada a objetos?

Seleccione una:

- ☐ a. Un atributo de una clase.
- ☒ b. Una instancia concreta de una clase. ✓
- ☐ c. Un método dentro de una clase.

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Una instancia concreta de una clase.