

Comenzado el	Monday, 28 de March de 2022, 13:07
Estado	Finalizado
Finalizado en	Monday, 28 de March de 2022, 13:09
Tiempo empleado	2 minutos 12 segundos
Calificación	9.00 de 10.00 (90%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

Es un Tipo de Tipado o Forma de Codificar en el ámbito de la Programación:

☒ a. UPPER CASE

☐ b. A mano

☐ c. Caligrafía

☐ d. Todas las anteriores

☐ e. Ninguna de las anteriores

✓

La respuesta correcta es: UPPER CASE

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

Es una Arquitectura de Software que separa los datos y principalmente lo que es la lógica de negocio de una aplicación de su representación y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones:

☐ a. MVVM

☐ b. SPA

☒ c. Model View Controller

☐ d. Todas las anteriores

☐ e. Ninguna de las anteriores

✓

La respuesta correcta es: Model View Controller

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

Qué es una "Clase" en Programación Orientada a Objetos:

☒ a. Un contenedor de objetos, variables, constantes, y propiedades, etc.

☐ b. Un sitio donde uno va a aprender en la Escuela o Colegio

☐ c. Un sitio donde dependiendo del profe, se aburre o se divierte aprendiendo

☐ d. Todas las anteriores

☐ e. Ninguna de las anteriores

✓

La respuesta correcta es: Un contenedor de objetos, variables, constantes, y propiedades, etc.

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

¿En el mundo de la Programación Orientada a Objetos un Evento, son aquellas acciones mediante las cuales el objeto reconoce que se está interactuando con él?

☒ a. Si

☐ b. No

✓

La respuesta correcta es: Si

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

Es un Tipo de Ambiente en el ámbito de la Programación Computacional:

☐ a. Texto o Consola

☐ b. Web o HTML

☐ c. Móvil o Mobile

☐ d. Ventanas o Windows

☒ e. Todas las anteriores

☐ f. Ninguna de las anteriores

✓

La respuesta correcta es: Todas las anteriores

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

Qué es un Objeto en el ámbito de la Programación Computacional Orientada a Objetos:

☒ a. Un Objeto es el resultado de la instanciación de una Clase

☐ b. Un Objeto es lo que uno usa para ir a un Teteo en la esquina

☐ c. Un Objeto es eso mismo, un objeto

☐ d. Todas las anteriores

☐ e. Ninguna de las anteriores

✓

La respuesta correcta es: Un Objeto es el resultado de la instanciación de una Clase

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

Cuál de éstas Característica de La Programación Orientada a Objetos forma parte de ellas:

☐ a. Herencia

☐ b. Abstracción

☐ c. Encapsulación

☐ d. Polimorfismo

☒ e. Todas las anteriores

☐ f. Ninguna de las anteriores

✓

La respuesta correcta es: Todas las anteriores

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

Es una Arquitectura de Software que separa los datos y principalmente lo que es la lógica de negocio de una aplicación de su representación y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones:

☐ a. Modelo-vista-controlador

☐ b. MVC

☐ c. Model View Controller

☒ d. Todas las anteriores

☐ e. Ninguna de las anteriores

✓

La respuesta correcta es: Todas las anteriores

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

¿Las Arquitecturas de 3 Niveles son modelos de programación que permiten la distribución de la funcionalidad de la aplicación en tres modelos o aspectos independientes?

☒ a. Si

☐ b. No

✓

La respuesta correcta es: Si

Pregunta 10

Incorrecta

Se puntúa 0.00 sobre 1.00

Marcar pregunta

Qué elementos contiene el Ambiente a nivel de Programación Computacional:

☐ a. Entorno

☐ b. Interfaz

☐ c. IDE

☒ d. Todas las anteriores

☐ e. Ninguna de las anteriores

✗

La respuesta correcta es: Todas las anteriores

Navegación por el cuestionario

1

✓

2

✓

3

✓

4

✓

5

✓

6

✓

7

✓

8

✓

9

✓

10

Mostrar una página cada vez

Finalizar revisión