
	Curso	DAM on-line			
	Módulo	DESARROLLO DE INTERFACES			
	Fecha	09-06-2020	Duración		60 minutos
	Parcial	1 (FEBRERO)	Temas		1, 2, 3, 4

Criterios de calificación Pregunta correcta sumará 0.4 puntos Pregunta incorrecta restará 0.15 puntos	Puntuación
--	-------------------

Instrucciones generales Entregar rellena la plantilla de soluciones que se adjunta
--

Alumno/a:	Puntuación:
------------------	--------------------

1. De los siguientes componentes ¿Cuál no es un contenedor de nivel superior?:

- a. JFrame
- b. JPanel
- c. Jdialog.
- d. Japplet

2. El componente _____ se utiliza para seleccionar un único elemento de los presentados.

- a. Etiqueta
- b. Lista desplegable
- c. Password
- d. Botones de radio

3. El Layout de los componentes puede ser:

Seleccione más de una:

- a. Sin ningún orden.
- b. Norte, sur, este y oeste.
- c. En forma de rejilla.
- d. Componente tras componente.

4. El método isEnabled(), de los componentes de la swing:

- a. Permite cambiar de tamaño al componente.
- b. Comprueba si está o no activo.
- c. Comprueba si es o no visible.
- d. Permite ganar el foco de la aplicación.

5. El método para modificar en ejecución el texto de una etiqueta es:

- a. setValue()
- b. setText()
- c. setEnabled()
- d. setMinimum()

6. Es un componente de interfaz gráfica:

Seleccione más de una:

- a. Usuario
- b. Etiquetas
- c. Botones
- d. Imágenes

7. Cada vez que regeneramos una interfaz QT con juic

- a. Perdemos los cambios que hayamos hecho programando en el archivo .java con NetBeans.
- b. Pregunta si queremos mantener los cambios que se han añadido en el archivo .java programando con NetBeans.
- c. Los cambios programados con NetBeans en el archivo .java no se pierden.
- d. El archivo generado con juic no se puede modificar.

8. Los lenguajes basados en XML permiten construir interfaces mediante

- a. Lenguajes de programación estructurada.
- b. Lenguajes descriptivos de alto nivel en los distintos aspectos de la interfaz: estructura y comportamiento.
- c. Lenguajes de bajo nivel.
- d. Lenguajes descriptivos para la estructura de la interfaz.

9. Son elementos de XML

Seleccione más de una:

- a. Etiquetas
- b. Nodos
- c. Atributos
- d. Valores

10. Un archivo .jui

Seleccione más de una:

- a. Puede editarse.
- b. Incluye código XML con la descripción de la interfaz y algunos comportamientos básicos.
- c. Incluye las clases QT en C++ para construir la interfaz.
- d. Puede integrarse en un proyecto NetBeans.

11. ¿Cuál es la principal ventaja de utilizar lenguajes basados en XML para generar interfaces?

- a. Que tenemos que aprender varias técnicas para generar interfaces y programar funcionalidad.
- b. Que podemos llevar a cabo el proceso de construcción de interfaces y la programación de la funcionalidad de la aplicación simultáneamente, con el correspondiente ahorro de tiempo.
- c. Que permite generar interfaces que dependen del usuario.
- d. Que no necesitan un tratamiento posterior para integrarlas en la aplicación final.

12. ¿Cuáles son las ventajas de usar QT Designer en el módulo?

Seleccione más de una:

- a. Está disponible bajo licencia propietaria de Nokia, por lo que no se puede usar libremente.
- b. Es una herramienta multiplataforma.
- c. Produce código portable.
- d. Es posible integrarlo de forma sencilla con NetBeans.

13. Con la introducción de elementos multimedia en las interfaces gráficas se persigue:

Seleccione más de una:

- a. Conseguir que el sistema sea más rápido.
- b. Conseguir que las aplicaciones sean atractivas.
- c. Comunicación más atractiva con la aplicación.
- d. Disminución del tiempo en comprender ideas y conceptos.

14. En cuanto al diseño de una interfaz, como característica de su usabilidad, podemos afirmar que:

- a. No se debe sobrecargar la interfaz con elementos innecesarios.
- b. Se debe poner el máximo de elementos visuales para facilitar la comprensión de los contenidos.
- c. La combinación de colores estridentes aumenta la atención del usuario.
- d. Un diseño complejo de interfaz es sinónimo de calidad del software.

15. Un diálogo no modal:

Seleccione más de una:

- a. No permite pasar el foco a otro diálogo activo.
- b. Permite pasar el foco a otro diálogo.
- c. Se pueden implementar en aplicaciones java.
- d. No se pueden implementar en aplicaciones java.

16. ¿Qué característica de QT permite garantizar que los elementos de una interfaz se van a visualizar según el diseño previsto?

- a. La edición de buddies.
- b. Colocar los elementos con mucha precaución.
- c. El uso de layouts.
- d. Usando tabulaciones.

17. En el diseño de la secuencia de control de una interfaz escribimos el código de los objetos que se activará en respuesta a los _____ que se produzcan cuando se active un objeto determinado.

- a. Iconos
- b. Valores
- c. Estados
- d. Eventos

18. En relación con la usabilidad de la interfaz, el usuario debe ser capaz de:

Seleccione más de una:

- a. Encontrar la totalidad de defectos.
- b. Personalizar la interfaz
- c. Acceder a todo el contenido de la aplicación.
- d. Disminuir la interactividad, para que la velocidad aumente.

19. Un ejemplo de métrica de usabilidad relacionado con: _____ es evaluar el porcentaje de tareas completadas en el primer intento.

- a. la satisfacción del usuario
- b. el rendimiento de la interfaz
- c. efectividad de la interfaz
- d. los requisitos no funcionales

20. ¿Qué es un widget?

- a. Una etiqueta XML.
- b. Un elemento gráfico que puede formar parte de una interfaz gráfica de usuario, pudiendo ser un control u otra cosa, como un layout.
- c. Una clase QT.
- d. Un campo de texto.

21. ¿Qué herramientas elaboran interfaces para Java?

Seleccione más de una:

- a. MS Visual Studio.
- b. NetBeans.
- c. Eclipse.
- d. JDeveloper

22. ¿Qué componentes de las interfaces muestran mensajes al usuario en respuesta a sus acciones?

- a. Menús desplegables.
- b. Cuadros de diálogo.
- c. Atajos de teclado.
- d. Ninguna es correcta.

23. ¿Cuál es el principal objetivo de utilizar toolkits para la generación de interfaces de usuario?

Seleccione más de una:

- a. Tener una herramienta de elaboración de documentos XML.
- b. Ocultar a los desarrolladores o desarrolladores la sintaxis de los lenguajes de modelado.
- c. Proporcionar una interfaz que permita especificar adecuadamente el modelo de interfaz.
- d. Poder editar el documento con la interfaz una vez creada.

24. ¿Cuál es la sentencia correcta?

- a. <telefono tipo=movil>637058741</telefono>.
- b. <telefono tipo="movil">637058741</telefono>.
- c. <telefono tipo="movil">637058741</Telefono>.
- d. <telefono tipo:"movil">637058741</telefono>.

25. ¿Qué es un Tool Tip Text?

- a. El nombre de un widget.
- b. Una propiedad que me permite indicar la localización exacta de un widget en la interfaz,
- c. Un recuadro amarillo que aparece cuando mantenemos el ratón sobre un widget de la interfaz con alguna información sobre él.
- d. La combinación de teclas necesaria para situar el foco sobre una entrada de texto.