

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Cuál es la principal diferencia entre los fragmentos estáticos y los dinámicos?

Seleccione una:

- ☐ a. Los fragmentos estáticos no muestran movimiento, mientras que los dinámicos sí.
- ☒ b. Los fragmentos dinámicos pueden ser utilizados en diferentes activities, mientras que los estáticos no. ✓
- ☐ c. Los fragmentos estáticos pueden ser utilizados en diferentes activities, mientras que los dinámicos no.

La respuesta correcta es: Los fragmentos dinámicos pueden ser utilizados en diferentes activities, mientras que los estáticos no.

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Cuál es uno de los principales usos de los fragments?

Seleccione una:

- ☐ a. Adaptar una aplicación a diferentes tamaños de pantalla.
- ☒ b. Adaptar una aplicación a diferentes tipos de dispositivos. ✓
- ☐ c. Mostrar movimiento en la interfaz de usuario.

La respuesta correcta es: Adaptar una aplicación a diferentes tipos de dispositivos.

Pregunta 3

Incorrecta

Se puntúa -0,33
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Cuál es uno de los principales usos de los fragments?

Seleccione una:

- ☐ a. Adaptar una aplicación a diferentes tamaños de pantalla.
- ☒ b. Mejorar el rendimiento de la aplicación. ✖
- ☐ c. Facilitar la programación en Android.

La respuesta correcta es: Adaptar una aplicación a diferentes tamaños de pantalla.

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Cuándo se introdujeron los fragments en Android?

Seleccione una:

- ☐ a. Android 2.0
- ☒ b. Android 3.0 ✔
- ☐ c. - c) Android 4.0

La respuesta correcta es: Android 3.0

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Para qué se utiliza Toast en Android?

Seleccione una:

- ☒ a. Para mostrar mensajes de retroalimentación al usuario, como confirmaciones o errores. ✓
- ☐ b. Para mostrar información en una ventana emergente.
- ☐ c. Para mostrar información en una barra de estado.

La respuesta correcta es: Para mostrar mensajes de retroalimentación al usuario, como confirmaciones o errores.

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es una actividad en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☒ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano. ✓
- ☐ c. Una sección de código que se ejecuta en tercer plano.

La respuesta correcta es: Una sección de código que se ejecuta en primer plano.

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un adaptador en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☐ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano.
- ☒ c. Un objeto que se utiliza para mostrar datos en una lista o un grid. ✓

La respuesta correcta es: Un objeto que se utiliza para mostrar datos en una lista o un grid.

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es una notificación en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una ventana emergente que muestra información al usuario.
- ☒ b. Un mensaje que se muestra en la barra de estado del dispositivo. ✓
- ☐ c. Una sección de código que se ejecuta en primer plano.

La respuesta correcta es: Un mensaje que se muestra en la barra de estado del dispositivo.

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un broadcast receiver en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☐ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano.
- ☒ c. Un componente que permite recibir y procesar mensajes del sistema o de otras aplicaciones. ✓

La respuesta correcta es: Un componente que permite recibir y procesar mensajes del sistema o de otras aplicaciones.

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un diálogo en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☒ a. Una ventana emergente que muestra información al usuario. ✓
- ☐ b. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☐ c. Una sección de código que se ejecuta en primer plano.

La respuesta correcta es: Una ventana emergente que muestra información al usuario.

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un fragment en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☐ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano.
- ☒ c. Una sección de una interfaz de usuario que está incluida en una activity, pero que funciona con cierta independencia. ✓

La respuesta correcta es: Una sección de una interfaz de usuario que está incluida en una activity, pero que funciona con cierta independencia.

Pregunta 12

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un fragment en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☒ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano. ✓
- ☐ c. Una sección de código que se ejecuta en tercer plano.

La respuesta correcta es: Una sección de código que se ejecuta en primer plano.

Pregunta 13

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un intent en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☐ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano.
- ☒ c. Un objeto que se utiliza para iniciar una actividad o un servicio, o para enviar un mensaje a un broadcast receiver. ✓

La respuesta correcta es: Un objeto que se utiliza para iniciar una actividad o un servicio, o para enviar un mensaje a un broadcast receiver.

Pregunta 14

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un layout en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☒ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano. ✓
- ☐ c. Una sección de código que se ejecuta en tercer plano.

La respuesta correcta es: Una sección de código que se ejecuta en primer plano.

Pregunta 15

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un menú en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☐ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano.
- ☒ c. Una lista de opciones que se muestra al usuario. ✓

La respuesta correcta es: Una lista de opciones que se muestra al usuario.

Pregunta 16

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un recurso en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☐ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.
- ☐ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano.
- ☒ c. Un archivo que contiene datos que se utilizan en la aplicación. ✓

La respuesta correcta es: Un archivo que contiene datos que se utilizan en la aplicación.

Pregunta 17

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué es un servicio en el contexto de la programación de aplicaciones móviles?

Seleccione una:

- ☒ a. Una sección de código que se ejecuta en segundo plano. ✓
- ☐ b. Una sección de código que se ejecuta en primer plano.
- ☐ c. Una sección de código que se ejecuta en tercer plano.

La respuesta correcta es: Una sección de código que se ejecuta en segundo plano.

Pregunta 18

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué significa que los fragments tienen cierta independencia?

Seleccione una:

- ☐ a. Que los fragments pueden estar iniciados o en pausa independientemente de la actividad.
- ☒ b. Que los fragments pueden estar iniciados o en pausa independientemente de la actividad, pero su estado depende del estado de la actividad. ✓
- ☐ c. Que los fragments pueden estar iniciados o en pausa sólo si la actividad está en ejecución.

La respuesta correcta es: Que los fragments pueden estar iniciados o en pausa independientemente de la actividad, pero su estado depende del estado de la actividad.

Pregunta 19

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué son las preferencias en Android?

Seleccione una:

- ☐ a. Un tipo de almacenamiento que se utiliza para guardar información de la aplicación.
- ☐ b. Un tipo de vista que se utiliza para mostrar información al usuario.
- ☒ c. Un mecanismo para almacenar y recuperar valores de configuración en forma de pares clave-valor. ✓
- ☐ d. Son una forma de almacenar datos críticos para la funcionalidad de la aplicación.

La respuesta correcta es: Un mecanismo para almacenar y recuperar valores de configuración en forma de pares clave-valor.

Pregunta 20

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Qué son los fragments en Android?

Seleccione una:

- ☒ a. Son una sección de una interfaz de usuario que está incluida en una activity y funciona con cierta independencia. ✓
- ☐ b. Son una forma de programar en Android.
- ☐ c. Son una forma de almacenar datos en Android.

La respuesta correcta es: Son una sección de una interfaz de usuario que está incluida en una activity y funciona con cierta independencia.

Pregunta **21**

Incorrecta

Se puntúa -0,33
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

Las preferencias se almacenan: (elige la más completa que sea verdadera)

- ☒ a. en ficheros .JAVA, en la carpeta preferences, dentro del fichero nombreAplicacion_preferences ✖
- ☐ b. en ficheros XML, en la carpeta shared_preferences, dentro del fichero nombreAplicacion_preferences del fichero nombreAplicacion_preferences.
- ☐ c. en ficheros XML, en la carpeta shared_preferences
- ☐ d. en ficheros .JAVA, en la carpeta shared_preferences, dentro del fichero nombreAplicacion_preferences

La respuesta es incorrecta.

La respuesta correcta es:

en ficheros XML, en la carpeta shared_preferences, dentro del fichero nombreAplicacion_preferences del fichero nombreAplicacion_preferences.

Pregunta **22**

Incorrecta

Se puntúa -0,33
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

Señala la opción falsa respecto a las características de los fragments.

- ☒ a. Puede eliminarse de una actividad en cualquier momento ✖
- ☐ b. Tiene su propio ciclo de vida (aunque con limitaciones)
- ☐ c. Puede agregarse a una actividad sólo al inicio de la misma
- ☐ d. Dispone de entradas y salidas de datos propias

La respuesta es incorrecta.

La respuesta correcta es:

Puede agregarse a una actividad sólo al inicio de la misma

Pregunta 23

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

Los fragments son compatibles a partir de la versión 3.0, sin embargo, para "forzar" esa compatibilidad, se crearon librerías de compatibilidad que se incluirán a la hora de desarrollar nuestra aplicación en la librerías (libs/)

- ☒ a. Verdadero ✓
- ☐ b. Falso, son compatibles a partir de la versión 6.0
- ☐ c. Falso, son compatibles a partir de la versión 7.0
- ☐ d. Falso, no son compatibles

La respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Verdadero

Pregunta 24

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

El fragment que se introduce por XML será:

- ☐ a. estático o dinámico, según lo que definamos en el parámetro "source"
- ☐ b. siempre dinámico
- ☒ c. siempre estático ✓
- ☐ d. estático o dinámico, según lo que definamos en el parámetro "type"

La respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

siempre estático

Pregunta 25

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

A la hora de introducir un fragment en una Activity, puede hacerse:

- ☐ a. mediante el fichero de código en java únicamente.
- ☐ b. mediante el fichero de código en XML únicamente.
- ☒ c. mediante el fichero de código o mediante el de XML. ✓
XML,
- ☐ d. como prefiramos, incluso puede hacerse mediante librerías.

La respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

mediante el fichero de código o mediante el de XML.
XML,

Pregunta 26

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

🚩 Marcar
pregunta

¿Cuál **no** es una propiedad mínima a definir a la hora de crear una notificación?

- ☐ a. El nombre de la APP
- ☒ b. Todas son necesarias ✓
- ☐ c. El icono pequeño
- ☐ d. Los detalles en texto

La respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Todas son necesarias