

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 1 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

....Nombre y Apellidos:			
DNI:		Firma del Alumno:	
DOCENTE:	Fabián Rosquete Hernández	Firma del Docente:	

Apto: ☐

No Apto: ☐

Calificación:

## INSTRUCCIONES GENERALES:

Lee detenidamente las preguntas y contesta, **con bolígrafo azul**. Al finalizar la prueba y antes de entregarlo **comprueba tus respuestas**, en caso de duda consulta al docente.

**La prueba tiene un total de 50 ítems con un valor de 1 punto cada uno, distribuidos de la siguiente forma :**

- **ÍTEMS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE ( 21 ítems ) = 21 puntos**

Para contestar a los ítems de selección simple, rodea con un círculo la opción adecuada. Si te equivocas pones una cruz al lado y rodeas con el círculo la opción correcta.

( Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos – ( Errores / 3 )** )

- **ÍTEMS DE VERDADERO/ FALSO ( 15 ítems ) = 21 puntos**

Para contestar a los ítems de Verdadero o Falso, en el recuadro de cada pregunta pon :

- “V” si consideras que es verdadera
- “F” si consideras que es falsa

Si te equivocas, táchala pon la respuesta que consideres correcta.

( Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos – Errores** )

- **ÍTEMS DE TEXTO INCOMPLETO ( 3 ítems ) = 3 puntos**

( Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos** )

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 2 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

## INSTRUCCIONES GENERALES:

- **ÍTEMS DE CORRESPONDENCIA ( 2 Ítems ) = 2 puntos**

Para contestar a los ítems de correspondencia, hay que identificar cada elemento de la columna de la izquierda con su correspondiente elemento de la columna de la derecha.

Cada correspondencia establecida correctamente tendrá la siguiente puntuación según el número de errores cometidos en el conjunto de ítems de correspondencia:

ERRORES	PUNTOS
0	1
1	0,8
2	0,6
+3	0

( Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos** )

- **ÍTEMS DE ENSAYO BREVE ( 3 Ítems ) = 3 puntos**

Para contestar a los ítems de ensayo breve, hay que sintetizar la respuesta en a lo sumo tres frases.

( Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos** )

**Dispones de 1 hora para realizar la prueba.**

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 3 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

### BLOQUE DE ITEMS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE

Para contestar a los ítems de selección múltiple, rodea con un círculo la opción adecuada. Si te equivocas pones una cruz al lado y rodeas con el círculo la opción correcta.

Cada ITEM tiene un valor de 1 punto

Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos – ( Errores / 3 )**

Calificación

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

1. Indique cuál no es una desventaja de la arquitectura de tres capas basadas en web.

- a. Pueden incrementar el tráfico de la red y requieren más balance de carga.
- b. Los navegadores web no son todos iguales.
- c. El desarrollar aplicaciones para este tipo de arquitecturas es más difícil, ya que hay que ir probando entre los distintos dispositivos.
- d. El código del cliente se mantiene separado de las demás capas.

2. ¿Cómo interactúa el usuario con nuestro sitio web?

- a. Mediante menús.
- b. Mediante enlaces.
- c. Mediante botones
- d. Todas las respuestas anteriores son correctas.

PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 4 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

**3. El control de flujo se refiere al orden en el que se ejecutan las instrucciones del código del programa**

- a.... y este puede ser lineal
- b.... y este puede ser no lineal
- c.... y este puede ser lineal o no lineal
- d. Todas las respuestas anteriores son correctas

**4. Un dato es....**

- a. ... es un conjunto direcciones finitas
- b. ... es un conjunto sentencias finitas
- c. ... es un conjunto identificadores ordenados
- d. ... un conjunto de celdas o posiciones de memoria, que tienen asociado un identificador

**5. Una cadena es....**

- a. ... es un conjunto de caracteres entre corchetes
- b. ... una secuencia de caracteres entre paréntesis
- c. ... una secuencia de caracteres que se encuentran encerrados entre comillas
- d. ...una secuencia de caracteres que se encuentran encerrados entre comillas (apóstrofes) o dobles comillas

**6 Un algoritmo es....**

- a. ... es un conjunto reglas finitas
- b. ... es un conjunto sentencias finitas
- c. ... es un conjunto sentencias ordenadas
- d. ... un conjunto prescrito de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas

**7. Un bucle es....**

- a. ... un segmento de bloque de código cuyas instrucciones se repiten un determinado número de veces.
- b. ... un segmento de bloque de código cuyas instrucciones se repiten aleatoriamente.
- b. ... un segmento de bloque de código cuyas instrucciones son recursivas.
- d. ...es como un array.

**8. Los lenguajes de guion se pueden clasificar en.**

- a. Lado cliente.
- b. Navegador Web.
- c. Script
- d. Lado cliente y lado del servidor

**9. Los array multidimensionales....**

- a. ...no existen.
- b. ...son navegadores web.
- c. ...pueden tener dos o más subíndices.
- d. ...son como una variable.

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			<b>Fecha</b>	<b>25 / 06 / 2019</b>
			Página 5 de 17	
<b>Curso</b>	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	<b>Código del curso</b>	18-38/000981	

**10. ¿Dónde se puede insertar código JavaScript en un documento HTML?**

- a. En el <head>
- b. En el <body>
- c. Tanto en el <head> como en el <body>
- d. Si el código está en un fichero aparte, sólo en el <head>

**11. En JavaScript, ¿qué función se emplea para convertir una cadena a minúsculas?**

- a. lower()
- b. lowerCase()
- c. toLower()
- d. toLowerCase()

**12. En JavaScript, ¿cómo se inserta un comentario que ocupa una línea?**

- a. <!-- Comentario -->
- b. // Comentario
- c. ' Comentario
- d. Las anteriores respuestas no son correctas

**13. Respecto al final de instrucción en JavaScript**

- a. Se emplea el punto y coma (;) y es obligatorio
- b. Se emplea el punto y coma (;), pero es opcional
- c. No se emplea ningún delimitador
- d. Las anteriores respuestas no son correctas

**14. En JavaScript, para obtener la longitud de la cadena "cad", se emplea**

- a. strlen(cad)
- b. len(cad)
- c. cad.length
- d. Las anteriores respuestas no son correctas

**15. La estandarización de JavaScript es realizada por**

- a. ECMA
- b. Mozilla
- c. The Script Consortium
- d. W3C

PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 6 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

16. En JavaScript, ¿cómo se escribe un bucle "for" para contar desde 1 hasta 5?

- a. for(i = 1; i <= 5; i++)
- b. for(i <= 5; i++)
- c. for i = 1 to 5
- d. Las anteriores respuestas no son correctas

17. En JavaScript, ¿qué hace la sentencia break?

- a. Finaliza la ejecución del método actual
- b. Finaliza la ejecución del código
- c. Salta a la siguiente iteración en el bucle for, while o do-while actual
- d. Finaliza la ejecución del bucle for, while o do-while actual

18. En JavaScript, ¿cuál es la forma correcta de escribir la cadena "Hola mundo" en una página web?

- a. document.print("Hola mundo")
- b. document.write("Hola mundo")
- c. window.print("Hola mundo")
- d. window.write("Hola mundo")

19. ¿Cómo insertaríamos un canal de video de Youtube en una página web?

- a. Copiando y pegando el video.
- b. Copiando en enlace del video.
- c. Utilizando la etiqueta <iframe> u <object>.
- d. Todas las opciones anteriores son incorrectas.

20. ¿Para qué se utiliza el atributo controls en el elemento <audio> de HTML5?

- a. Para insertar un podcast de audio
- b. Para insertar un plugin de audio
- c. Para añadir controles de audio, como reproducción, pausa y volumen.
- d. Todas las opciones anteriores son incorrectas.

21. ¿Para qué se utiliza el atributo loop en el elemento <audio> de HTML5?

- a. Para insertar un podcast de audio
- b. Para insertar un salto a la siguiente pista
- c. Para hacer que el audio se repita automáticamente.
- d. Todas las opciones anteriores son incorrectas.

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 7 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

### BLOQUE DE ITEMS DE VERDADERO / FALSO

Para contestar a los ítems de Verdadero o Falso, en el recuadro de cada pregunta pon :

- “V” si consideras que es verdadera
- “F” si consideras que es falsa

Si te equivocas, táchala pon la respuesta que consideres correcta.

Cada ITEM tiene un valor de 1 punto

Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos – Errores**

Calificación

22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42

#### 22. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.

La comprobación de una página debe hacerse mientras se está en la fase de desarrollo, en lugar de esperar a que esté totalmente finalizada

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

#### 23. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.

Las páginas web están escritas en su mayor parte en HTML

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 8 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

**24. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

Una función es una operación que toma uno o más argumentos y produce un valor resultado

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**25. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

Un procedimiento solamente puede devolver un único valor

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**26. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

Las funciones realizan ciertos cálculos y devuelven un valor

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**27. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

ASP es un lenguaje de script propiedad de Microsoft, que solo funciona en servidores Windows.

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**28. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

PHP es el lenguaje script menos utilizado de la web

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso



<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			<b>Fecha</b>	<b>25 / 06 / 2019</b>
			Página 9 de 17	
<b>Curso</b>	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	<b>Código del curso</b>	18-38/000981	

**29. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

JSP permite usar código de Java en los scripts

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**30. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

La Encapsulación es el mecanismo que agrupa el código y los datos que los maneja y los mantiene protegidos frente a cualquier interferencia o mal uso

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**31. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

Los objetos con los mismos atributos y mismos mensajes se agrupan en clases

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**32. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

El Polimorfismo es cuando un mismo mensaje puede ser válido para más de una clase

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 10 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

**33. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

Una metodología es la colección de procedimientos, técnicas, herramientas y documentos auxiliares

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**34. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

Un Applet es un componente de un script que utiliza otro programa para poder ejecutarse, en este caso, un navegador web.

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**35. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

Loop se traduce a veces como lazo o ciclo

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**36. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

El contador puede ser positivo o negativo

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			<b>Fecha</b>	<b>25 / 06 / 2019</b>
			Página 11 de 17	
<b>Curso</b>	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	<b>Código del curso</b>	18-38/000981	

**37. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

El tipo de parámetros es el conjunto de valores que puede tomar una variable

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**38. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

Un subprograma puede llamar a cualquier otro subprograma

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**39. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

La recursividad se produce cuando un subprograma llama a una función

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**40. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

PHP es el lenguaje de script más utilizado en los navegadores

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software</b> <b>y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			<b>Fecha</b>	<b>25 / 06 / 2019</b>
			Página 12 de 17	
<b>Curso</b>	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	<b>Código del curso</b>	18-38/000981	

**41. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

Las aplicaciones web enriquecidas (RIA) son aplicaciones web con la capacidad de respuesta y funcionalidades de aplicaciones del lado del servidor

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

**42. Contraste si la siguiente frase es verdadera o es falsa.**

La programación modular es subdividir un algoritmo en unidades de menor tamaño, las cuales realizarán una tarea específica y única

<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 13 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

### BLOQUE DE ITEMS DE TEXTO INCOMPLETO

Para contestar a los ítems de completar, puedes poner en los espacios en blanco de la frase \_\_\_\_\_ el número que identifica a cada palabra.

( Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos**

Calificación

43	44	45

#### 43. Completa la frase con las siguientes palabras :

La estructura \_\_\_\_\_ es la estructura más simple de todas, consiste en que todas las páginas están dispuestas de forma \_\_\_\_\_. Es como si se estuviese leyendo un libro, de tal forma que, estando en una página, se puede tanto \_\_\_\_\_ a la página \_\_\_\_\_ como a la página \_\_\_\_\_.

1.	<b>SIGUIENTE</b>
2.	<b>CONSECUTIVA</b>
3.	<b>NAVEGAR</b>
4.	<b>ANTERIOR</b>
5.	<b>LINEAL</b>

#### 44. Completa la frase con las siguientes palabras :

Un aspecto muy importante a tener en cuenta en el desarrollo de cualquier página Web es que el \_\_\_\_\_ debe ser acorde con el \_\_\_\_\_ de la página en cuestión, es decir, con la \_\_\_\_\_ que el usuario espera \_\_\_\_\_ de ella.

1.	<b>OBTENER</b>
2.	<b>CONTENIDO</b>
3.	<b>INFORMACIÓN</b>
4.	<b>DISEÑO</b>

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 14 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

**45. Completa la frase con las siguientes palabras:**

Actualmente en el desarrollo\_\_\_\_\_, siempre que sea posible, se recomienda usar\_\_\_\_\_,\_\_\_\_\_y\_\_\_\_\_ evitando el uso de Flash.

1.	HTML5
2.	CSS3
3.	WEB
4.	JAVASCRIPT

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 15 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

### BLOQUE DE ITEMS DE CORRESPONDENCIA

Para contestar a los ítems de correspondencia, puedes poner en LA COLUMNA EN BLANCO la letra que creas que corresponda.

( Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos**

Calificación

46	47

46. Relaciona las frases de la columna de la izquierda con las que creas que corresponda de la columna de la derecha:

1.	IE	
2.	Pestaña CSS	
3.	Firefox	
4.	ASP	
5.	Pestaña DOM	
6.	PHP	
7.	Chrome	
8.	Pestaña RED	

A.	Navegador desarrollado por Google
B.	Sirve para aplicaciones sencillas y complejas
C.	Permite modificar los atributos de estilo
D.	Solo funciona en servidores Windows
E.	El más utilizado por desarrolladores web
F.	Permite analizar el tráfico que genera la web
G.	Permite ver la estructura de objetos
H.	Solo se puede encontrar en Windows

<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 16 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

47. Relaciona las frases de la columna de la izquierda con las que creas que corresponda de la columna de la derecha:

1.	<var>	
2.	WordPress	
3.	Filtros	
4.	GIF	
5.	Photoshop	
6.	<iframe>	
7.	PNG	
8.	JPG	

A.	Permite transparencias y puede sustituir a GIF
B.	Insertar canal de video de YouTube en una web
C.	Plataforma orientada a la estética y usabilidad
D.	Permiten animaciones
E.	Se emplean para limpiar y retocar fotografías
F.	Declaración de variable en JavaScript
G.	Tratamiento de fotografías digitales
H.	Puede servir como sustituto a GIF.



<b>PRUEBA OBJETIVA TEÓRICA FINAL</b> <b>UF1842_3 Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guion</b>			Fecha	25 / 06 / 2019
			Página 17 de 17	
Curso	DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB	Código del curso	18-38/000981	

### BLOQUE DE ITEMS DE ENSAYO BREVE

Para contestar a los ítems de ensayo breve, hay que sintetizar la respuesta en a lo sumo tres frases.

( Fórmula de corrección : **Puntuación = Aciertos**

Calificación

48	49	50

48. Responde lo más breve posible a lo sumo en 3 frases a la siguiente cuestión:

- ¿Por qué es importante el cumplimiento de los estándares?

49. Responde lo más breve posible a lo sumo en 3 frases a la siguiente cuestión:

- ¿Cómo accedemos a una propiedad fuera de una clase?

50. Responde lo más breve posible a lo sumo en 3 frases a la siguiente cuestión:

- ¿Cómo se utilizan a las propiedades dentro de una clase?