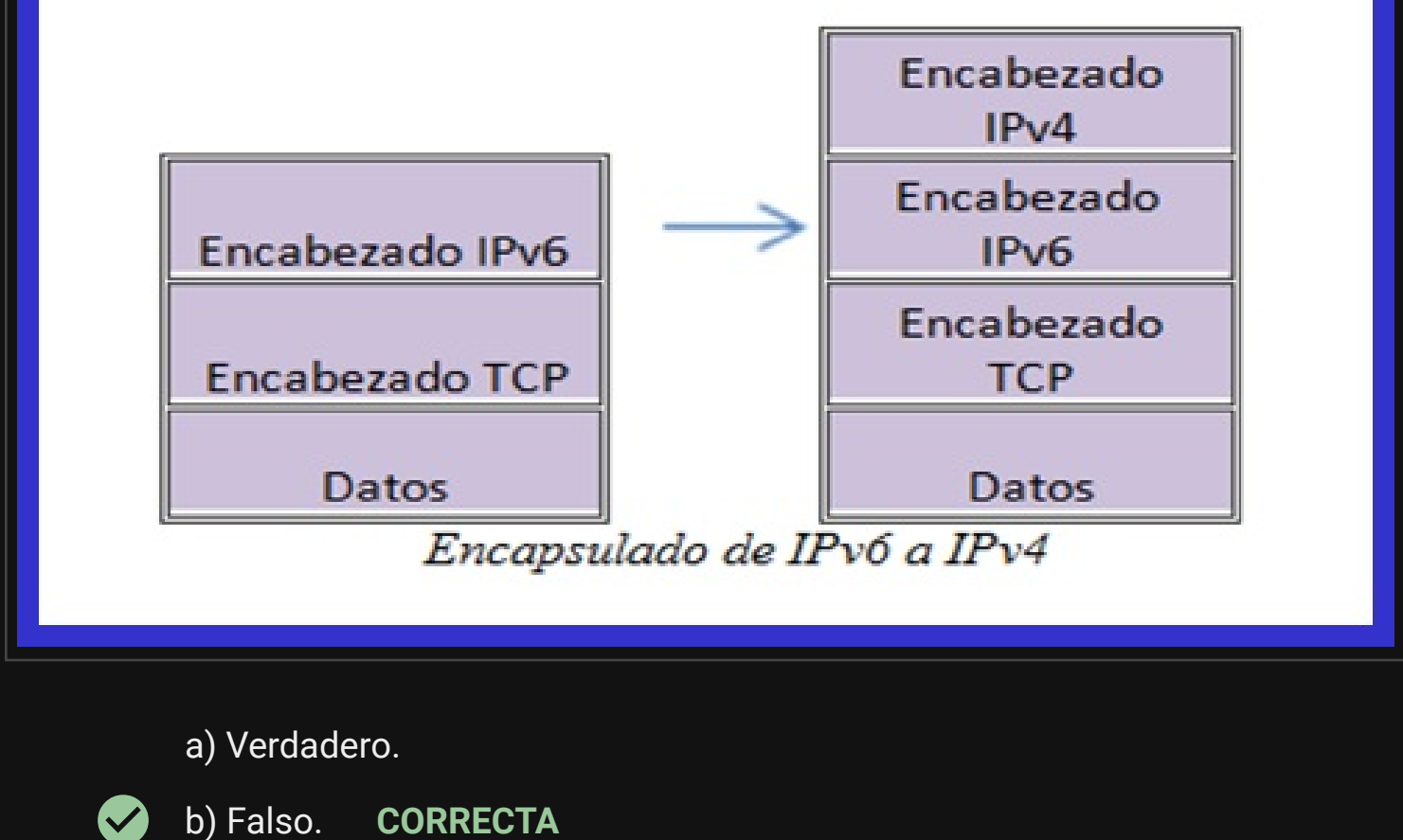


Punto de control: Resultado

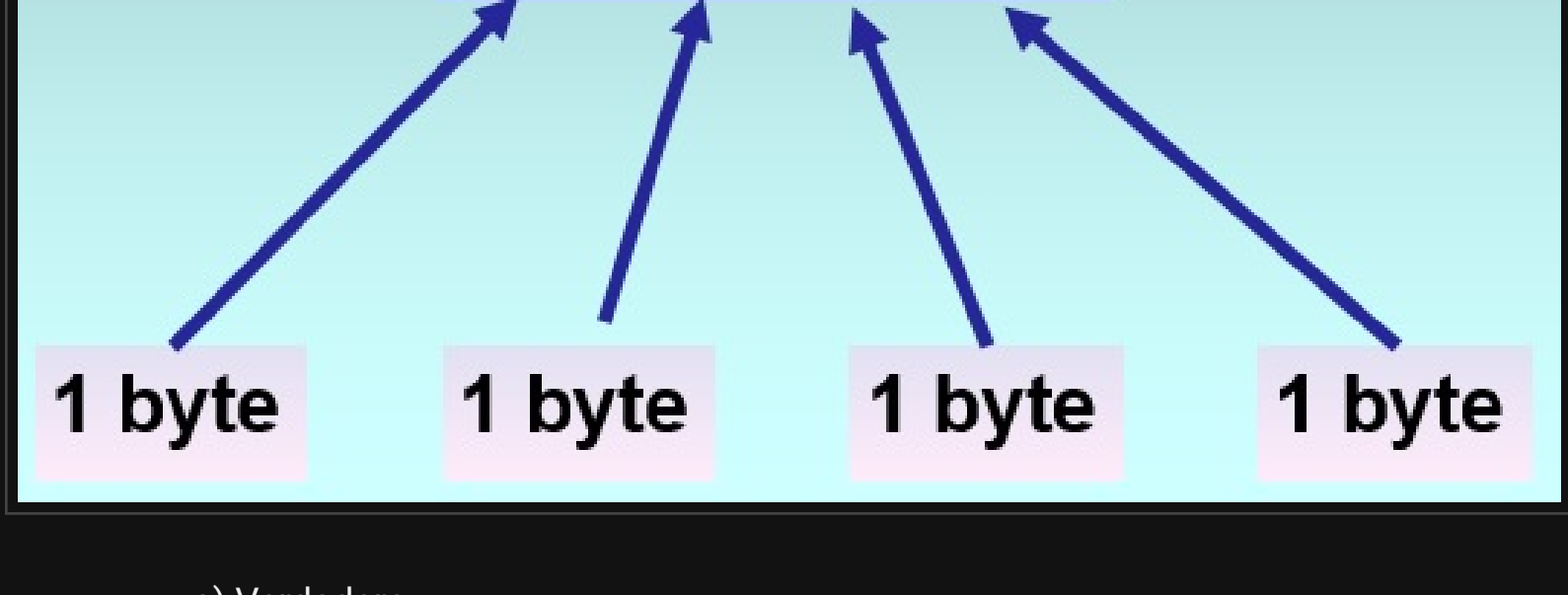
Trabajos Prácticos de Respuesta Múltiple N°4 P3 - CORRECTAS: 10 de 10 - **APROBADO**

1) El Esquema de Datagrama IP nace con la necesidad de trabajar con redes homogéneas, y permite el paso de un cuadro de una red a otra respetando el paquete original de manera tal de encapsularlo y que el mismo sea modificado mientras se realice la transmisión:



- a) Verdadero.
- ☒ b) Falso. **CORRECTA**

2) Dentro del Esquema del Protocolo TCP/ IP V4, la dirección IP corresponde a un número de 34 Bits asignado a un Host y usado para todas las comunicaciones con él; a su vez aplica un esquema de jerarquía de direcciones utilizando el prefijo, para identificar a la red física que está conectada y el sufijo para identificar a cada host de la red.



- a) Verdadero.
- ☒ b) Falso. **CORRECTA**

3) Dentro de la estructura del Protocolo H323 para telefonía IP, podemos decir que el Gatekeeper tiene la función de:



- a) Iniciar de la Llamada.
- ☒ b) Autorizar y Rutear la Llamada. **CORRECTA**
- c) Convertir los Paquetes IP a paquetes de Voz.
- d) Realizar el Control Multipunto.
- e) Controlar el Clúster redundante.
- f) Ninguna de las Anteriores es correcta.

4) Dentro del Esquema del Protocolo TCP/ IP V4 de acuerdo a la cantidad mínima de redes y cantidad mínima de hosts por red se define la clase de la red que estamos evaluando para ver si es clase A, B o C.

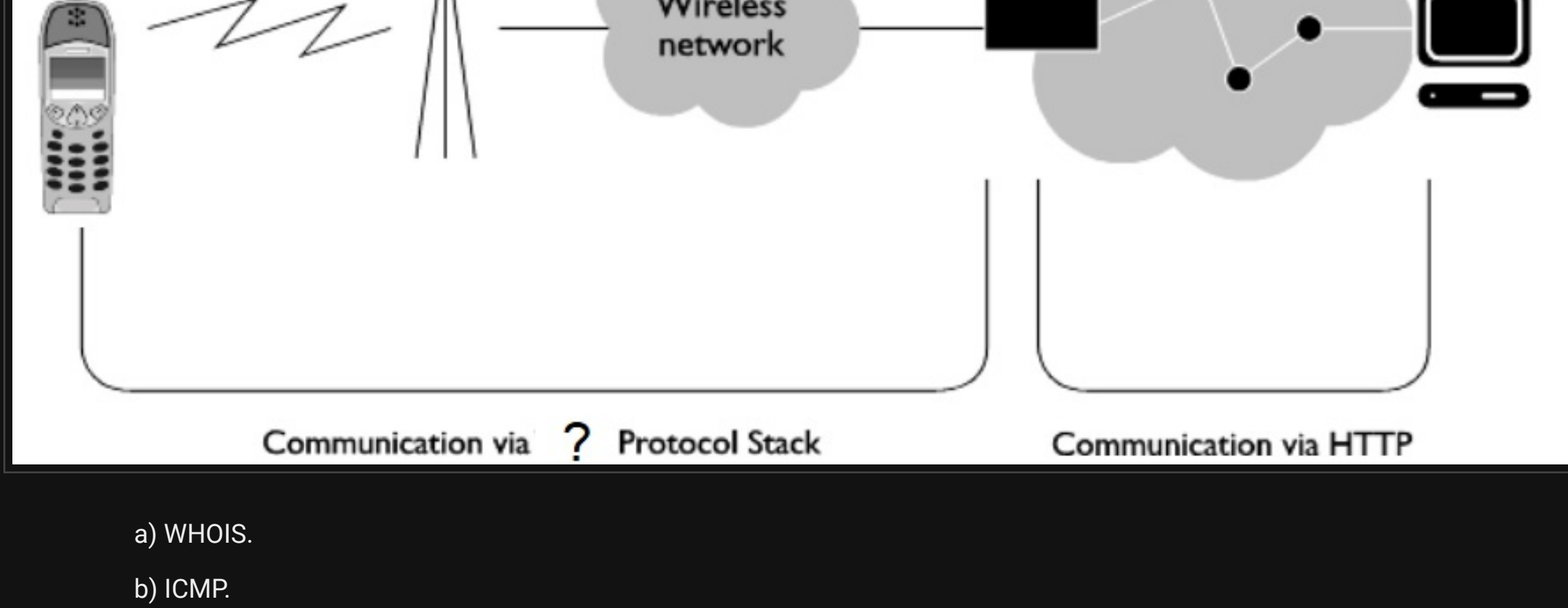
1	0	Red (14 bits)		Máquina (16 bits)		Clase B
1	1	0	Red (21 bits)		Máquina (8 bits)	Clase C

a) Verdadero.

 b) Falso. **CORRECTA**

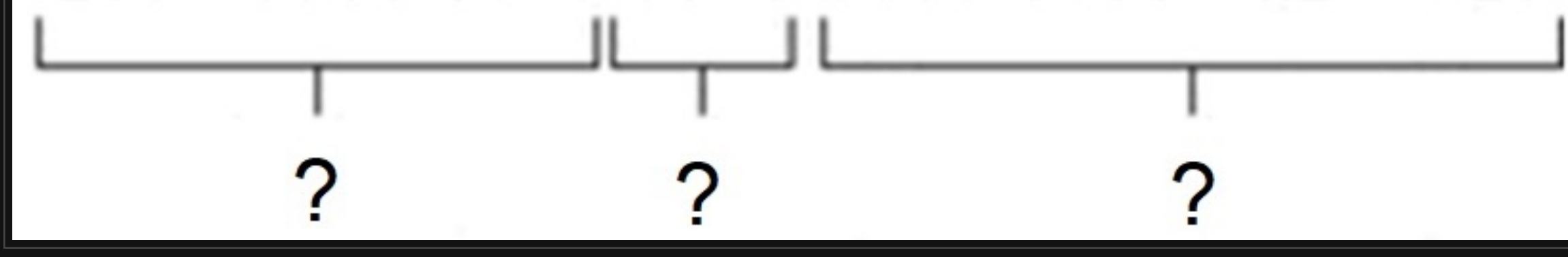
- a) Verdadero.
- ☒ b) Falso. **CORRECTA**

5) El protocolo estándar utilizado para mostrar información en pequeñas pantallas a través de conexiones celulares, basado en Wireless Markup Language (WML) (similar al HTML), preparado para que el cliente y no requiera en sus dispositivos teclado o Mouse se lo denomina:



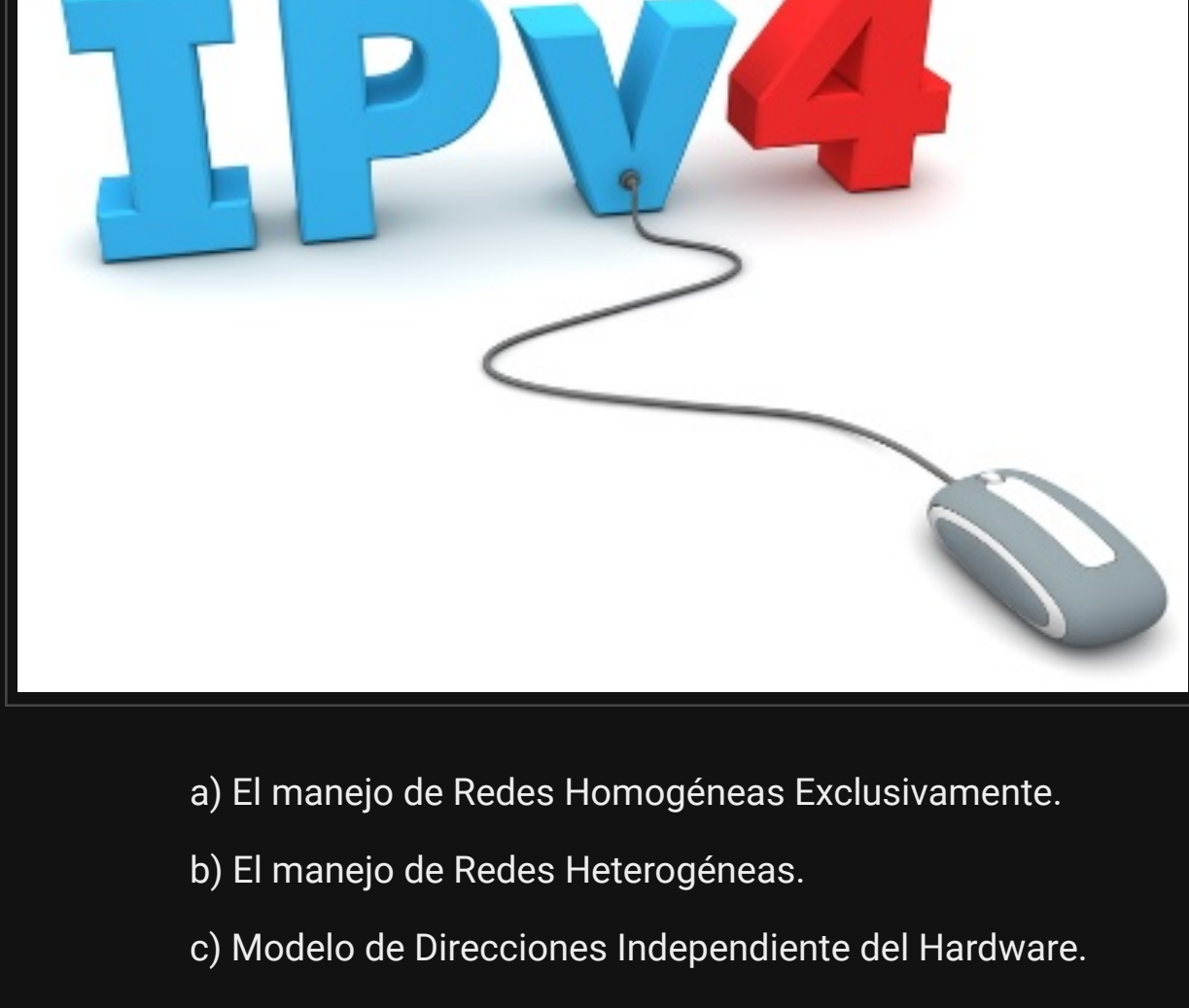
- a) WHOIS.
- b) ICMP.
- c) TraceRoute.
- ☒ d) WAP. **CORRECTA**
- e) Spoofing.
- f) Ninguna de las Anteriores es correcta.

6) Dentro Protocolo de Internet Versión 6 Ipv6, la dirección posee 3 campos de elementos hexadecimales que corresponden a.



- a) Primeros 48 bits que corresponden al prefijo del sitio.
- b) Primeros 32 bits que corresponden al sufijo del sitio.
- c) Segundos 16 bits que corresponde al Identificador de Subred.
- d) Segundos 32 bits que corresponde al Identificador de Subred.
- e) Últimos 64 bits que corresponden a la dirección MAC del elemento.
- f) Últimos 64 bits que corresponden a la dirección IPv4 del elemento.
- ☒ g) Ambas a, c y e. **CORRECTA**
- h) Ninguna de las Anteriores es correcta.

7) El Protocolo de Internet versión 4 Ipv4 con los cambios tecnológicos permitió:



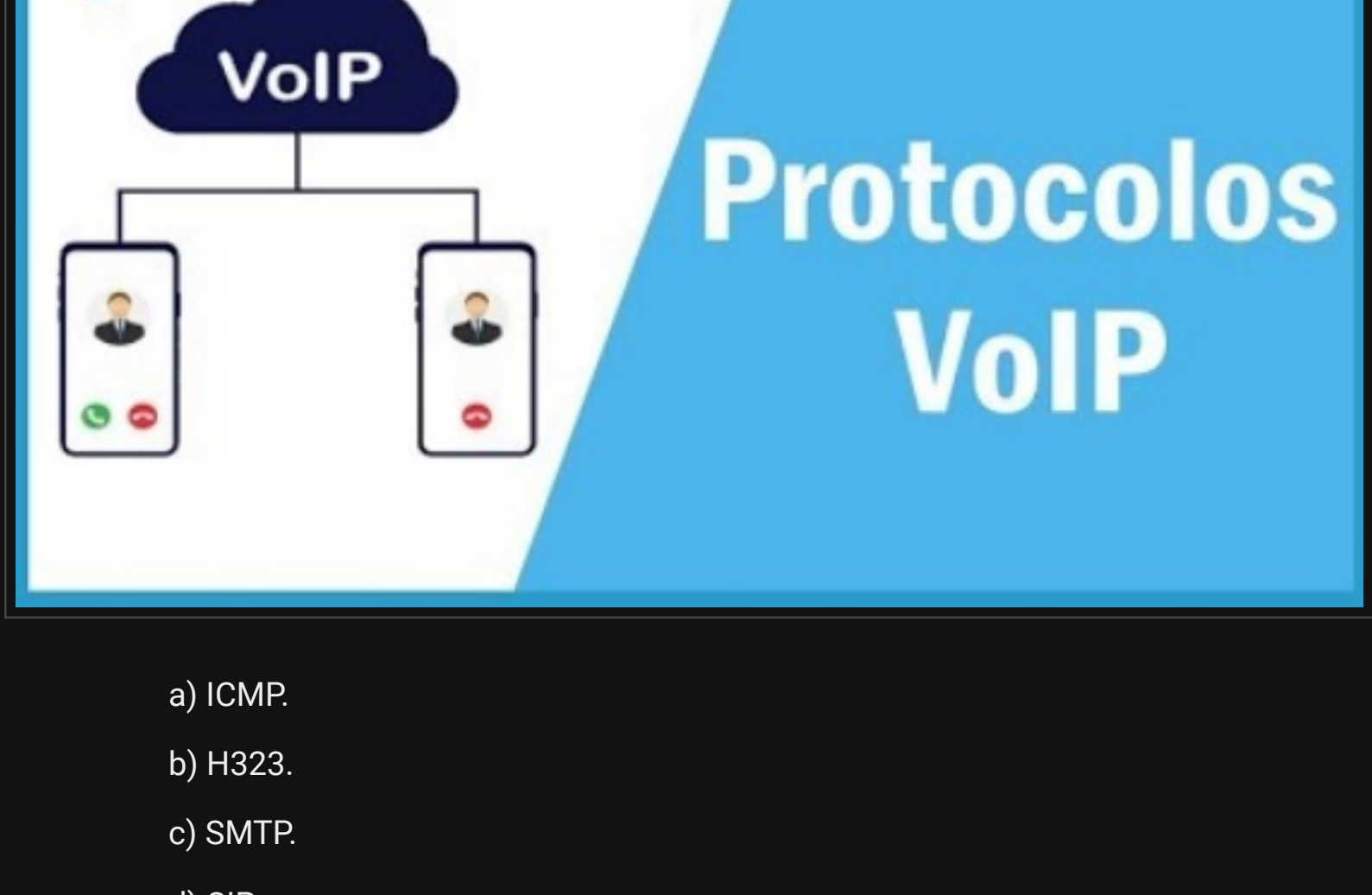
- a) El manejo de Redes Homogéneas Exclusivamente.
- b) El manejo de Redes Heterogéneas.
- c) Modelo de Direcciones Independiente del Hardware.
- d) Modelo de Direcciones Dependiente del Hardware.
- ☒ e) Ambas b y c. **CORRECTA**
- f) Ambas a y d.
- g) Ninguna de las Anteriores es Correcta.

8) El Protocolo de Internet Versión 6 Ipv6 posee un espacio de direcciones de 128 Bits. Los cambios en las cabeceras del Datagrama (Flujo Continuo de datos) permiten mejorar la calidad de transmisión de audio y video.

Bit 0	4	12	16	24	31
Versión	Clase de Tráfico (Prioridad)	Etiqueta de Flujo			
Longitud de Carga Útil			Cabecera Siguiente	Límite de Salto	
Dirección origen					
Dirección destino					

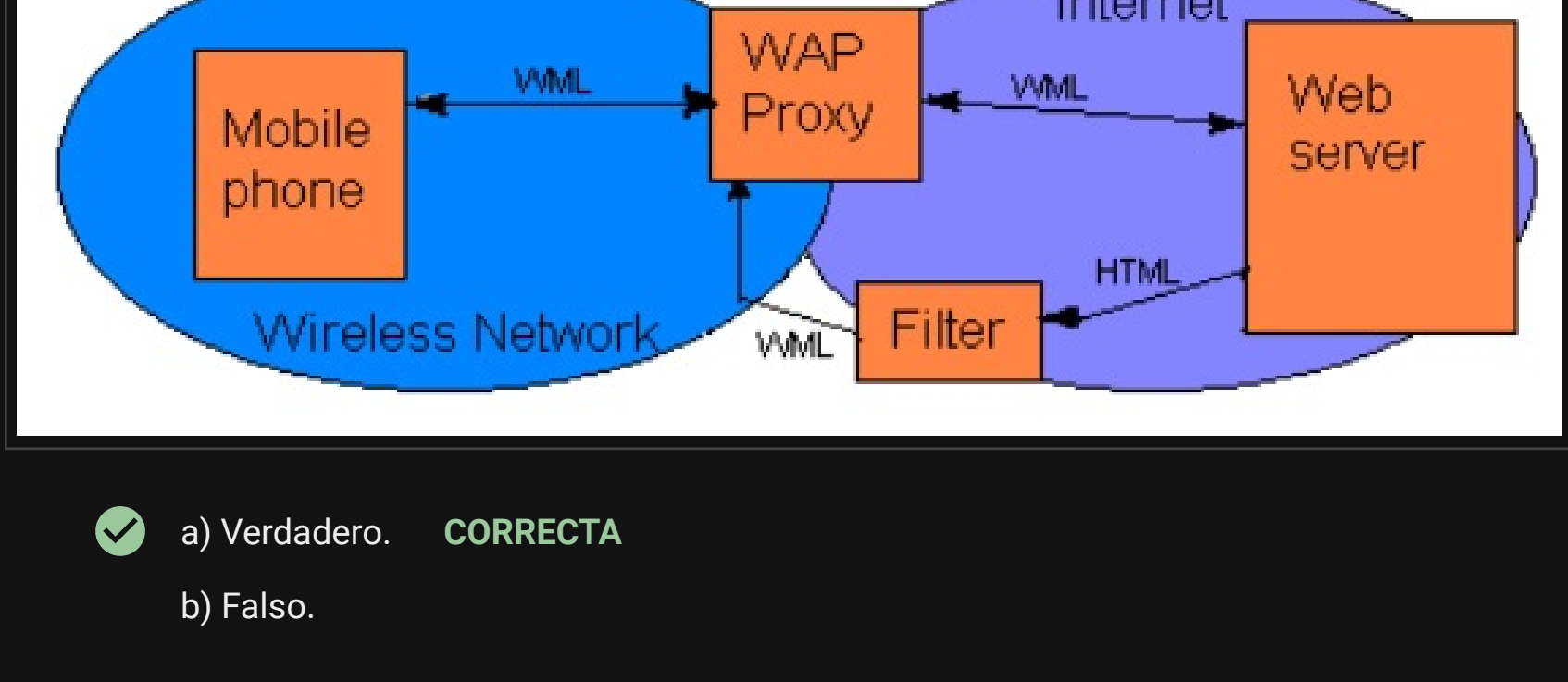
- ☒ a) Verdadero. **CORRECTA**
- b) Falso.

9) Los Protocolos más utilizados en Telefonía sobre IP corresponden a:



- a) ICMP.
- b) H323.
- c) SMTP.
- d) SIP.
- e) Ambas A y B.
- ☒ f) Ambas B y D. **CORRECTA**
- g) Ninguna de las Anteriores es Correcta.

10) El Proxy WAP traduce las peticiones WAP a peticiones Web, de forma que el cliente WAP (el terminal inalámbrico) pueda realizar peticiones de información al servidor Web. Adicionalmente este Proxy codifica las respuestas del servidor Web en un formato binario compacto, que es interpretable por el cliente.



- ☒ a) Verdadero. **CORRECTA**
- b) Falso.