

Arrancado o	mércores, 2 de abril de 2025, 6:27 PM
Estado	Finalizada
Concluído o	mércores, 2 de abril de 2025, 6:32 PM
Tempo levado	5 mins 14 segs.
Puntuacións	18,00/20,00
Cualificación	9,00 sobre 10,00 (90%)

Pregunta 1

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

La gestión de eventos se asocia a:

Seleccione unha:

- ☐ a. La introspección.
- ☐ b. La programación de propiedades.
- ☐ c. La persistencia del componente.
- ☒ d. La gestión del comportamiento del componente. ✓

A resposta correcta é: La gestión del comportamiento del componente.

Pregunta 2

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Indica que afirmación se corresponde con una propiedad compartida.

Seleccione unha:

- ☐ a. Se puede acceder a través del formato `componente.nombrePropiedad` directamente.
- ☐ b. Aparece en dos componentes al mismo tiempo tomando el mismo valor, y los cambios que se realicen en un componente quedarán reflejados en el otro.
- ☐ c. Está formada por un conjunto de elementos del mismo tipo.
- ☒ d. Se define de tal forma que si otro objeto se declara auditor del componente y de la propiedad podrá saber cuando la propiedad cambia de valor pudiendo implementar un método para ejecutar una acción cuando se produzca el cambio. ✓

A resposta correcta é: Se define de tal forma que si otro objeto se declara auditor del componente y de la propiedad podrá saber cuando la propiedad cambia de valor pudiendo implementar un método para ejecutar una acción cuando se produzca el cambio.

Pregunta 3

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

La introspección se relaciona con:

Seleccione unha:

- ☐ a. La gestión de eventos.
- ☐ b. Las propiedades compartidas.
- ☐ c. La persistencia del componente.
- ☒ d. El descubrimiento de la interfaz del componente. ✓

A resposta correcta é: El descubrimiento de la interfaz del componente.

Pregunta 4

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Une cada tipo de propiedad con la definición más adecuada:

- | | | |
|--------------|--|---|
| Restringida. | cuando cambia puede ser vetada por el objeto auditor. | ✓ |
| Compartida. | Cada vez que cambia se envía una notificación a un objeto auditor. | ✓ |
| Indexada. | Está formada por un conjunto de elementos del mismo tipo de datos a los que se accede conjuntamente. | ✓ |
| Simple. | Toma valores dentro de un tipo de datos. | ✓ |

A resposta correcta é: Restringida. → cuando cambia puede ser vetada por el objeto auditor., Compartida. → Cada vez que cambia se envía una notificación a un objeto auditor., Indexada. → Está formada por un conjunto de elementos del mismo tipo de datos a los que se accede conjuntamente., Simple. → Toma valores dentro de un tipo de datos.

Pregunta 5

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

¿Qué elementos forman la interfaz de un componente?

Seleccione unha:

- ☒ a. Sus propiedades y métodos. ✓
- ☐ b. Los eventos y manejadores de eventos asociados.
- ☐ c. Las clases `Serializable` y `Externalizable`.
- ☐ d. La clase `BeanInfo`.

A resposta correcta é: Sus propiedades y métodos.

Pregunta 6

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se definen los métodos getter para una propiedad definida como `String[]nombres`?

Seleccione unha:

- ☐ a. `private String[] getNombres() private String getNombres(int posicion)`
- ☒ b. `public String[] getNombres() public String getNombres(int posicion)` ✓
- ☐ c. `public String getNombres() public String getNombres(int posicion)`
- ☐ d. `public String[] getNombres() public String getNombres()`

A resposta correcta é: `public String[] getNombres() public String getNombres(int posicion)`

Pregunta 7

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Cuando tenemos un editor de propiedades personalizado la modificación de la propiedad se realiza en el propio editor de propiedades a través del método `setAsText`. ¿Verdadero o falso?

- ☐ Verdadeiro
- ☒ Falso ✓

A resposta correcta é «Falso»

Pregunta 8

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Indica con qué característica de los componente se relaciona la capacidad de una aplicación de desarrollo gráfico de reconocer los elementos de la interfaz del componente.

Seleccione unha:

- ☒ a. Con la introspección. ✓
- ☐ b. Con la gestión de eventos.
- ☐ c. Con la posibilidad del componente de ser modificado.
- ☐ d. Con la persistencia.

A resposta correcta é: Con la introspección.

Pregunta 9

Incorrecto

Puntuación: 0,00 sobre 1,00

¿Qué define el comportamiento de un componente?

Seleccione unha:

- ☒ a. Propiedades. ✖
- ☐ b. Su interfaz.
- ☐ c. Atributos.
- ☐ d. Métodos y eventos a los que responde.

A resposta correcta é: Métodos y eventos a los que responde.

Pregunta 10

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

¿Cuándo usaremos una propiedad indexada?

Seleccione unha:

- ☐ a. Cuando tenga una propiedad que puede tomar varios valores diferentes.
- ☒ b. Cuando tenemos una propiedad que contiene varios elementos del mismo tipo. ✔
- ☐ c. En los mismos casos en los que usamos una propiedad simple.
- ☐ d. Cuando el componente tenga varias propiedades.

A resposta correcta é: Cuando tenemos una propiedad que contiene varios elementos del mismo tipo.

Pregunta 11

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Indica cuál de estas afirmaciones no está relacionada con la gestión de eventos.

Seleccione unha:

- ☒ a. Se usa el método `public void addPropertyChangeListener PropertyChangeListener l)` para añadir un escuchador. ✔
- ☐ b. Cuando tenemos más de un oyente estos se almacenan en una estructura de tipo `ArrayList` o `LinkedList`.
- ☐ c. Precisa de uno o varios escuchadores que ejecutarán una acción cuando se produzca el evento.
- ☐ d. Debe existir un objeto de tipo Evento.

A resposta correcta é: Se usa el método `public void addPropertyChangeListener PropertyChangeListener l)` para añadir un escuchador.

Pregunta 12

Incorrecto

Puntuación: 0,00 sobre 1,00

¿Qué define el estado de un componente?

Seleccione unha:

- ☐ a. Propiedades.
- ☐ b. Métodos.
- ☐ c. Atributos.
- ☒ d. Eventos a los que responde. ✖

A resposta correcta é: Propiedades.

Pregunta 13

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Indica que afirmación es falsa para la siguiente propiedad de un componente: `transient public int numeroElementos; int getNumeroElemnetos()`

```
{
return numeroElementos;
}
void setNumeroelementos(int nelementos);
{
this.numeroElementos = nElementos;
}
```

Seleccione unha:

- ☐ a. El modificador `public` no es el adecuado para la propiedad.
- ☒ b. La propiedad será serializada. ✔
- ☐ c. Es de tipo entero.
- ☐ d. Es una propiedad simple.

A resposta correcta é: La propiedad será serializada.

Pregunta 14

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

La clase `BeanInfo...`

Seleccione unha:

- ☐ a. se relaciona con la reflexión.
- ☒ b. permite la introspección para el componente. ✔
- ☐ c. no se debe incluir en el paquete `jar` del componente.
- ☐ d. no tiene entorno gráfico.

A resposta correcta é: permite la introspección para el componente.

Pregunta 15

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Relaciona cada tecnología para la creación de componentes con la empresa que le da soporte.

JavaBeans.	Oracle.	✓
CORBA.	OMG.	✓
COM, COM+, DCOM.	Microsoft.	✓

A resposta correcta é: JavaBeans. → Oracle., CORBA. → OMG., COM, COM+, DCOM. → Microsoft.

Pregunta 16

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Relaciona cada término con la clase asociada de la que deriva o que implementa:

Gestor de eventos.	EventListener.	✓
Introspección.	BeanInfo.	✓
Componente.	Serializable.	✓
Evento.	EventObject.	✓
Editor de propiedades.	PropertyEditorSupport.	✓

A resposta correcta é: Gestor de eventos. → EventListener., Introspección. → BeanInfo., Componente. → Serializable., Evento. → EventObject., Editor de propiedades. → PropertyEditorSupport.

Pregunta 17

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Los patrones de diseño...

Seleccione unha:

- ☐ a. no se usan en los componentes para nada.
- ☐ b. se relacionan con la gestión de eventos.
- ☐ c. ...se emplean para el reconocimiento de las propiedades compartidas.
- ☒ d. e basan en establecer reglas en la construcción de las clases de forma que mediante el uso de una nomenclatura específica se permita a la herramienta encontrar la interfaz de un componente. ✓

A resposta correcta é: e basan en establecer reglas en la construcción de las clases de forma que mediante el uso de una nomenclatura específica se permita a la herramienta encontrar la interfaz de un componente.

Pregunta 18

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es una de las principales características de los componentes?

Seleccione unha:

- ☒ a. Disponen de una interfaz que permite el reconocimiento de los elementos del componente. ✓
- ☐ b. Deben ser programados cada vez que se usen.
- ☐ c. El uso de propiedades que evitan el uso de atributos públicos que merman la seguridad.
- ☐ d. Necesitan de una programación extra para que funcionen.

A resposta correcta é: Disponen de una interfaz que permite el reconocimiento de los elementos del componente.

Pregunta 19

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

Para una propiedad definida como `protected boolean activo`, ¿cómo se definen los métodos `get` y `set`?

Seleccione unha:

- ☒ a. `public void setActivo(boolean activo) public boolean isActivo().` ✓
- ☐ b. `public void setActivo(boolean activo) public boolean getActivo().`
- ☐ c. `public void setActiva(boolean activa) public boolean getActiva().`
- ☐ d. `protected void setActiva(boolean activa) protected boolean getActiva().`

A resposta correcta é: `public void setActivo(boolean activo) public boolean isActivo().`

Pregunta 20

Correcto

Puntuación: 1,00 sobre 1,00

¿Qué podemos decir de una propiedad definida del siguiente modo? `protected int tipo; public int getTipo();`

Seleccione unha:

- ☒ a. Que es una propiedad de solo lectura. ✓
- ☐ b. Que podemos acceder al atributo `tipo` desde fuera de la clase.
- ☐ c. Que el componente es de un tipo específico.
- ☐ d. Que el componente tiene una propiedad llamada `tipo`, que es un entero y que para poder asignar el `tipo` al componente tendremos que usar el método correspondiente.

A resposta correcta é: Que es una propiedad de solo lectura.