**¿Que es el Heap y Que es el Stack?**

1 Son ubicaciones de memoria, el Heap es global, el Stack es local.

## ¿Que es un delegate?

4 Es una definición de un método, encapsula determinados argumentos y tipo de retorno.

## ¿Que es serialización?

5 Convertir un objeto a una corriente de datos. Implementa ISerialize.

## ¿Que es Reflection y para que sirve?

2 Es la capacidad de leer propiedades y métodos de las clases de un ensamble, para poder instanciarlas y e invocarlas.

## ¿Para que utilizamos la declaración “using”?

3 Using se utiliza para asegurarse de liberar los recursos del objeto utilizado, ya que siempre llama “Dispose” cuando el termina su bloque de código.

EVALUACIÓN C#

**1. ¿Qué son los Delegados en C#?**

5 Es un tipo que representa referencias a métodos con una lista de parámetros determinada y un tipo de valor devuelto.

**2. ¿Cómo serializar en XML?**

2 Es el proceso de convertir un objeto en una secuencia de bytes para conservarlo en memoria, una BD o un archivo

**3. ¿Cómo puedo redondear un número?**

3 Para redondear hacia abajo se utiliza Math.Floor, para redondear hacia arriba usamos Math.Ceiling y finalmente, para redondear basándose en la parte que va después del punto usamos Math.Round.

**4. ¿Cómo puedo restar dos fechas?**

2 Usando el operador -. Dado que los objetos son del mismo tipo de datos DateTime, se pueden restar directamente.

**5. ¿Cómo obtener la IP?**

**5 Request.ServerVariables["REMOTE\_ADDR"] y Request.ServerVariables["REMOTE\_HOST"]**

EVALUACIÓN JAVA

**1. La línea, super ("Crepusculo"); permite:**   
**3 Agregar el nombre del programa en la barra de titulo**

**2. Un método se puede escribir:**

4  public nombre (){

**3. La estructura correcta del for es:**

5 for (int i=1;i<8;i++){

**4. La opción setTitle("texto"); permite:**

2 agregar el nombre en la barra de titulo

**5. Las librerías se llaman dentro de:**

2 PACKAGE