

Estado	Finalizado
Comenzado	viernes, 26 de septiembre de 2025, 17:04
Completado	viernes, 26 de septiembre de 2025, 17:10
Duración	6 minutos 21 segundos
Puntos	18,67/20,00
Calificación	9,33 de 10,00 (93,33%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

XHTML es...

- ☐ a. Un dialecto de JSON.
- ☐ b. Un compilador de HTML.
- ☐ c. La versión anterior al HTML5 y que aún continúa en uso.
- ☒ d. Una variante estricta de HTML con reglas XML. ✓

La respuesta correcta es: Una variante estricta de HTML con reglas XML.

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de las siguientes afirmaciones es cierta sobre los lenguajes de marcas?

- ☐ a. Son lenguajes de programación.
- ☐ b. Solo funcionan en sistemas Windows.
- ☒ c. Organizan información mediante etiquetas para su interpretación. ✓
- ☐ d. No permiten estructurar la información.

La respuesta correcta es: Organizan información mediante etiquetas para su interpretación.

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es la extensión típica de un archivo en HTML?

- ☐ a. .txt
- ☒ b. .htm o .html ✔
- ☐ c. .xaml
- ☐ d. .xml

La respuesta correcta es: .htm o .html

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

JSON significa...

- ☒ a. JavaScript Object Notation ✔
- ☐ b. Java Syntax Output Notation
- ☐ c. Joint Standard Of Netscape
- ☐ d. Java Source Oriented Network

La respuesta correcta es: JavaScript Object Notation

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué característica fundamental tienen todos los lenguajes de marcas?

- ☐ a. Solo funcionan con navegadores web.
- ☐ b. Están diseñados para gráficos vectoriales.
- ☐ c. Dependen del hardware.
- ☒ d. Están almacenados en texto plano. ✔

La respuesta correcta es: Están almacenados en texto plano.

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué lenguaje se usa para estructurar y mostrar páginas web en navegadores?

- ☐ a. YAML
- ☐ b. JSON
- ☐ c. XML
- ☒ d. HTML ✓

La respuesta correcta es: HTML

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

SVG se usa para...

- ☐ a. Fórmulas y funciones matemáticas.
- ☒ b. Gráficos vectoriales. ✓
- ☐ c. Sonido [digital](#).
- ☐ d. Bases de datos.

La respuesta correcta es: Gráficos vectoriales.

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué es un lenguaje de marcas?

- ☐ a. Un lenguaje de programación para aplicaciones web basado en etiquetas que estructura la información y la describe.
- ☐ b. Un compilador de código fuente.
- ☒ c. Un sistema de codificación basado en etiquetas que estructura y describe información. ✓
- ☐ d. Un estándar exclusivo de Microsoft.

La respuesta correcta es: Un sistema de codificación basado en etiquetas que estructura y describe información.

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Por qué se dice que XML es un metalenguaje?

- ☒ a. Porque define un conjunto de reglas para crear etiquetas, no un vocabulario fijo. ✔
- ☐ b. Porque describe cómo ejecutar programas.
- ☐ c. Todas son correctas.
- ☐ d. Porque está basado en JSON, que a su vez se basa en objetos Javascript.

La respuesta correcta es: Porque define un conjunto de reglas para crear etiquetas, no un vocabulario fijo.

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué objetivo principal tienen los lenguajes de marcas?

- ☒ a. Organizar información con una estructura uniforme y facilitar su procesamiento. ✔
- ☐ b. Compilar aplicaciones.
- ☐ c. Ejecutar programas en distintos sistemas operativos.
- ☐ d. Sustituir lenguajes como Java o C++ a la hora de desarrollar páginas web que se alojan en un servidor web.

La respuesta correcta es: Organizar información con una estructura uniforme y facilitar su procesamiento.

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de estos usos corresponde a los lenguajes de marcas?

- ☐ a. Compilar programas.
- ☒ b. Configurar aplicaciones. ✔
- ☐ c. Todas las demás son incorrectas.
- ☐ d. Ejecutar código en la CPU.

La respuesta correcta es: Configurar aplicaciones.

Pregunta 12

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué lenguaje de marcas permite representar fórmulas y expresiones matemáticas para mostrarlas en pantalla?

- ☐ a. XHTML
- ☒ b. MathML ✓
- ☐ c. SVG
- ☐ d. GML

La respuesta correcta es: MathML

Pregunta 13

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué extensión de archivo corresponde a XML?

- ☐ a. .svg
- ☐ b. .json
- ☒ c. .xml ✓
- ☐ d. .xaml

La respuesta correcta es: .xml

Pregunta 14

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

YAML se emplea principalmente para...

- ☐ a. Describir animaciones.
- ☒ b. Almacenar configuraciones. ✓
- ☐ c. Ejecutar programas.
- ☐ d. Dibujar vectores.


La respuesta correcta es: Almacenar configuraciones.

Pregunta 15

Incorrecta

Se puntúa -0,33 sobre 1,00

¿Quién mantiene actualmente el estándar HTML como “Living Standard”?

- ☐ a. Microsoft
- ☒ b. W3C 
- ☐ c. WHATWG
- ☐ d. ISO


La respuesta correcta es: WHATWG

Pregunta 16

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué formato ligero de intercambio de datos, aunque no usa etiquetas, cumple un rol similar a XML?

- ☐ a. MathML
- ☐ b. GML
- ☒ c. JSON 
- ☐ d. YAML


La respuesta correcta es: JSON

Pregunta 17

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué versión de HTML fue publicada en 2014 por el W3C?

- ☐ a. HTML 6
- ☐ b. HTML4
- ☒ c. HTML5 
- ☐ d. HTML 3.2

La respuesta correcta es: HTML5

Pregunta 18

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de estas opciones no es un lenguaje de marcas orientado a la presentación?

- ☐ a. HTML
- ☒ b. JSON ✔
- ☐ c. SVG
- ☐ d. XHTML

La respuesta correcta es: JSON

Pregunta 19

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué diferencia principal tiene XML frente a HTML?

- ☐ a. XML solo funciona en navegadores.
- ☒ b. XML se centra en el almacenamiento e intercambio de datos, no en su presentación. ✔
- ☐ c. XML se centra en crear interface gráficas de usuario exclusivamente, como en Xamarin.
- ☐ d. XML es exclusivo para gráficos vectoriales.

La respuesta correcta es: XML se centra en el almacenamiento e intercambio de datos, no en su presentación.

Pregunta 20

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

GML está orientado a...

- ☐ a. Estilos de presentación.
- ☐ b. Fórmulas matemáticas.
- ☒ c. Información geográfica. ✔
- ☐ d. Intercambio de objetos JSON.

La respuesta correcta es: Información geográfica.

◀ UD 2 - Transmisión y presentación de información en la web

Ir a...



Principado de
Asturias

Consejería
de Educación



FORMACIÓN PROFESIONAL
Principado de Asturias



Cofinanciado por
la Unión Europea