

**Comenzado el** lunes, 7 de diciembre de 2020, 15:54

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** lunes, 7 de diciembre de 2020, 16:00

**Tiempo empleado** 6 minutos 9 segundos

**Calificación** 8,60 de 10,00 (86%)

### Pregunta 1

Correcta

Puntúa 0,90 sobre  
1,00

Señala cuáles no son palabras reservadas:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. const, goto.
- ☒ b. true, false. ✓
- ☒ c. null. ✓
- ☐ d. double, int.

La respuesta correcta es: true, false., null.

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,90/1,00**.

### Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

Señala cuál no es un tipo primitivo en Java

Seleccione una:

- ☐ a. short.
- ☒ b. string. ✓
- ☐ c. double.
- ☐ d. boolean.

La respuesta correcta es: string.

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Asocia cada expresión con la operación correspondiente:

byte z=12; int w=z;

Conversión implícita.



int a=12; byte b = byte (a);

Conversión explícita.



float f = 3.5;

Error por pérdida de precisión.



int x=99999999; float y=x;

Conversión implícita con perdida de precisión.



La respuesta correcta es: byte z=12; int w=z; – Conversión implícita., int a=12; byte b = byte (a); – Conversión explícita., float f = 3.5; – Error por pérdida de precisión., int x=99999999; float y=x; – Conversión implícita con perdida de precisión.

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 4

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

El operador que utilizamos para invertir el valor de un boolean es

Seleccione una:

☐ a. ~

☒ b. !

☐ c. !=

☐ d. ^

La respuesta correcta es: !

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 5

Sin contestar

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Asocia cada expresión con la operación correspondiente:

Respuesta:



La respuesta correcta es: variable = 345.2343 -> Sentencia de asignación. variable++ -> Sentencia de incremento. int x = String.valueOf(y); -> Llamada a un método. String cad = new String("Hola"); -> Creación de un tipo referenciado.

### Pregunta 6

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

En un lenguaje fuertemente tipado

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. No hacen falta conversiones de tipo porque se hacen de manera automática.
- ☒ b. Existe un control muy exhaustivo de los datos. ✓
- ☒ c. A todo dato le corresponde un tipo antes de que se ejecute el programa. ✓
- ☐ d. El proceso de compilación es más lento debido a que no puede optimizar el tratamiento de los tipos.

La respuesta correcta es: Existe un control muy exhaustivo de los datos., A todo dato le corresponde un tipo antes de que se ejecute el programa.

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 7

Correcta

Puntúa 0,90 sobre 1,00

¿Qué es un literal?

Seleccione una:

- ☐ a. El nombre que se le da a las variables.
- ☒ b. Valores concretos para los tipos primitivos, el tipo String o el tipo null. ✓
- ☐ c. El nombre que se le da a los tipos de datos.
- ☐ d. Ninguna es cierta.

La respuesta correcta es: Valores concretos para los tipos primitivos, el tipo String o el tipo null.

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,90/1,00**.

### Pregunta 8

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Dada la siguiente expresión

`double x = 15/2.0;`

Seleccione una:

- ☐ a. x vale 7 ya que el operador / es división entera.
- ☒ b. x vale 7.5 ya que al ser uno de los operandos de tipo real la división será real. ✓
- ☐ c. No se puede evaluar porque 15 es de tipo entero y 2.0 es de tipo real.
- ☐ d. Todas las anteriores son falsas.

La respuesta correcta es: x vale 7.5 ya que al ser uno de los operandos de tipo real la división será real.

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 9

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "\_". ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 10

Correcta

Puntúa 0,80 sobre  
1,00

La inicialización de variables se realiza

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Automáticamente cuando se trata de variables locales.
- ☒ b. Automáticamente cuando se trata de variables miembro. ✓
- ☒ c. A cero si son numéricas, a '\0' si son de tipo char y a false si son booleanas. ✓
- ☐ d. A '0', si son de tipo char, a null si son numéricas y a false si son booleanas.

La respuesta correcta es: Automáticamente cuando se trata de variables miembro., A cero si son numéricas, a '\0' si son de tipo char y a false si son booleanas.

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,80/1,00**.