|  |  |
| --- | --- |
| **TITULACIÓN** | **CALIFICACIÓN** |
| Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma |  |
| **ASIGNATURA** |
| Desarrollo de Interfaces |
| **MODALIDAD** |
| Online |

![Imagen que contiene dibujo, alimentos

Descripción generada automáticamente]()

|  |
| --- |
| **INSTRUCCIONES**   * Completa tus datos personales en todas las hojas del examen con firma incluida. * Comprueba que la titulación y la asignatura corresponde a la cual te estas examinando. * No se puede abandonar el aula de examen antes de que hayan transcurrido 15 minutos posteriores al comienzo de la prueba. * Sólo se puede utilizar bolígrafo azul o negro. * Contestar las preguntas del tipo test, si lo hubiere, en la plantilla para ese fin. No se corregirá ninguna pregunta que no esté pasada a dicha plantilla. * Lee bien las preguntas y responde sólo en las hojas destinadas para ello. No se puede responder en hojas adicionales a las que se incluyen en este examen. * No empezar abrir y empezar el examen hasta que se os comunique. * Cada respuesta acertada serán 0,4 puntos. Cada respuesta fallada restará 0,15 puntos. * ¡MUCHA SUERTE! |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **A** | **B** | **C** | **D** |  | **Nº** | **A** | **B** | **C** | **D** |
| **1** | X |  |  |  |  | **11** | X |  |  |  |
| **2** | X |  |  |  |  | **12** |  |  |  | X |
| **3** | X |  |  |  |  | **13** | X |  |  |  |
| **4** |  | X |  |  |  | **14** |  |  |  | X |
| **5** |  |  |  | X |  | **15** | X |  |  |  |
| **6** |  |  |  | X |  | **16** | X |  |  |  |
| **7** | X |  |  |  |  | **17** |  | X |  |  |
| **8** |  |  |  | X |  | **18** |  |  | X |  |
| **9** |  |  | X |  |  | **19** | X |  |  |  |
| **10** | X |  |  |  |  | **20** |  |  |  | X |

**PARTE A (8 p)**

1. **Algunas funciones principales que pueden cumplir las interfaces gráficas de usuario son…**

a) Configuración de las interfaces gráficas de usuario y del entorno de trabajo.

b) Control de acceso a una aplicación informática..

c) Intercambio de datos entre diferentes aplicaciones.

d) Todas son correctas.

1. **Si nos fijamos en cómo se ha desarrollado la interfaz, los elementos con los que se ha construido, podemos encontrar tres tipos:…**

a) Hardware, Software y Hardware-Software.

b) Hardware, Software y Táctil.

c) Hardware, Software y Metaware.

d) Hardware, Software y Virtuales.

1. **Las Plataformas RichClient…**
2. Son herramientas de desarrollo de software que contendrán todos los elementos necesarios para diseñar y desarrollar sin ninguna otra necesidad una interfaz gráfica de usuario.
3. Son herramientas de desarrollo de software que necesitan otras herramientas para poder diseñar y desarrollar interfaces gráficas de usuario y partes de software.
4. A y B son correctas
5. Ninguna es correcta.
6. **Las Plataformas ThinClient …**
7. Son herramientas de desarrollo de software que contendrán todos los elementos necesarios para diseñar y desarrollar sin ninguna otra necesidad una interfaz gráfica de usuario.
8. Son herramientas de desarrollo de software que necesitan otras herramientas para poder diseñar y desarrollar interfaces gráficas de usuario y partes de software.
9. A y B son correctas
10. Ninguna es correcta.
11. **Algunas características de las GUI son…**

a) Accesible e intuitiva, uso de metáforas, Aprendizaje y uso fácil, consistencia, Anticipación

b) Legibilidad, autonomía, Internacionalización de la interfaz, Valores iniciales, Ley de Fits.

c) Accesible e intuitiva, Consistencia, Anticipación, Legibilidad, autonomía y Ley de Fits.

d) a y b son correctas.

1. **Algunos de los elementos de las GUI que se pueden encontrar de forma habitual en muchas interfaces son:**

a) Ventanas, Asistentes y cuadros de Diálogo.

b) Menús, pestañas y barras de herramientas.

c) Iconos, entornos de trabajo y controles.

d) Todas son correctas.

1. **Los menús más habituales que nos podemos encontrar son …**

a) Los menús contextuales, los menús de navegación y los menús funcionales.

b) Los menús contextuales, los menús de reiteración y los menús jerárquicos.

c) Los menús conceptuales, los menús de navegación y los menús funcionales.

d) Ninguna es correcta.

1. **Los iconos…**
2. Son imágenes que representan funcionalidades o acciones que se podrán llevar a cabo haciendo un

clic encima.

1. Podrán identificar también archivos, carpetas, otras aplicaciones o dispositivos de un sistema

informático.

c) Deben sern muy fácilmente identificables por parte de los usuarios,.

d) Todas son correctas

1. WIMP es**…**

a) es un estilo de interacción que utiliza normalmente un ratón para controlar la ubicación de un cursor que se irá desplazando por las interfaces.

b) la utilización de ventanas para presentar la información de manera organizada.

c) a y b son correctas.

d) Ninguna es correcta.

1. WIMP son las siglas de**…**

a) Window, Icon, Menu, Pointer

b) Window, Image, Menu, Pointer

c) Window, Icon, Management, Pointer

d) Window, Image, Management, Pointer.

1. **La función principal de XML es…**
2. Describir datos por medio de etiquetas, sin preocuparnos cómo se tratarán estos datos ni cómo se mostrarán.
3. Describir y presentar datos por medio de etiquetas.
4. Presentar datos por medio de etiquetas.
5. Ninguna es correcta.
6. **Un documento XML…**
7. tiene una estructura anidada de manera jerárquica.
8. pide tener mucho cuidado en la forma de almacenar la información, estructurando muy bien el documento y ordenando adecuadamente las informaciones.
9. es un archivo en formato texto.
10. Todas son correctas.

**13. XSLT…**

1. es un estándar de la organización W3C que presenta una manera de transformar documentos XML en otros tipos de documentos, incluso en formatos que no son XML.
2. es un estándar de la organización W3C que presenta una manera de transformar documentos XML en otros tipos de documentos.
3. no ofrecerá el diseño de una interfaz gráfica de usuario.
4. Ninguna es correcta.

**14. XAML…**

1. es un lenguaje de programación cuyo nombre, traducido, quiere decir 'lenguaje de marcas ampliable para aplicaciones.
2. ha sido desarrollado por Microsoft.
3. Permite la construcción de interfaces mediante la creación de una jerarquía de objetos junto con un conjunto de propiedades.
4. Todas son correctas.

**15. otros lenguajes no tan habituales, pero también basados en el estándar XML son…**

1. XUL, XIML, Xform, AUIML y UIMLA
2. XUL, XIML, Xform y AUIML
3. XUL, XIML, Xform y UIMLA
4. XUL, XIML, AUIML y UIMLA

**16. Algunas maneras diferentes de clasificar los componentes de las interfaces gráficas de usuario son…**

1. Visuales, controles, contenedores, estructurales , e interacción
2. Visuales, controles, contenedores, estructurales , atracción e interacción
3. Controladores, contenedores, estructurales e interacción
4. Controladores, contenedores, composición e interacción

**17. Las Plataformas Thin client…**

1. Son un modelo basado en 2 niveles
2. Son un modelo basado en 3 niveles.
3. Son un modelo basado en 4 niveles
4. Ninguna es correcta.

**18. Las Plataformas Rich client…**

1. Son un modelo basado en 2 niveles
2. Son un modelo basado en 3 niveles.
3. Son un modelo basado en 4 niveles
4. Ninguna es correcta

**19. ¿ Hay que desarrollar componentes visuales aunque sólo sean para una aplicación?**

1. Si
2. No
3. Depende
4. Es imposible de saber

**20. En el caso de una aplicación informática se puede llegar a encontrar documentación**

**referente a lo siguiente:**

1. El análisis y los requisitos de la aplicación
2. El diseño y su arquitectura
3. El marketing
4. Todas son correctas

**PARTE B (2 p)**

**Propón un test de usabilidad que conste de 20 preguntas, para evaluar una tienda de electrodomésticos.**