

UNIDAD 3: Prueba



Comenzado en	Sunday, 23 de December de 2018, 20:19
Estado	Terminado
Finalizado en	Sunday, 23 de December de 2018, 20:22
Tiempo empleado	3 minutos 17 segundos
Puntos	9/10
Calificación	88 de un total de 100
Comentario de retroalimentación	Buen trabajo!

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

Selecciona la opción que permite listar los elementos en la vista.

Seleccione una:

- ☐ a. getUsers()
- ☒ b. ngFor ✓
- ☐ c. show-users
- ☐ d. onUpdate()

Para mostrar los resultados en la vista, es preciso realizar un proceso de conversión, ya que obtenemos un objeto por parte de la API y debemos convertirlo en un arreglo para poder iterar sobre sus elementos y utilizar ngFor para listarlos en la vista.

La respuesta correcta es: ngFor

¡Chatea con un tutor!



Pregunta **2**

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

De las siguientes opciones, elige aquellas que describen los servicios en Angular 2

Seleccione una:

- ☒ a. Es una clase que puede ser instanciada en uno solo componente. ✓
- ☐ b. Su principal objetivo es la reusabilidad del código, eliminando los métodos duplicados que puedan afectar al rendimiento de la aplicación.
- ☐ c. Para crear un nuevo servicio en un proyecto, hacemos uso del asistente Angular CLI, el cual crea el archivo del servicio con la estructura necesaria.
- ☐ d. Un servicio puede ser instanciado en componentes, directivas o clases en general.

Un servicio es una clase que puede ser instanciada en uno o más componentes, y de la cual se pueden ejecutar métodos y obtener propiedades que sirvan para la lógica y procesamiento de la aplicación.

La respuesta correcta es: Es una clase que puede ser instanciada en uno solo componente.

Pregunta **3**

Incorrecta

Puntúa 0 sobre 1

Selecciona la opción a la que hace referencia el siguiente enunciado:

Es una configuración del proyecto propicia para correr en un servidor Web.

Seleccione una:

- ☐ a. Ambiente de desarrollo
- ☐ b. Ambiente de producción
- ☒ c. Deployment usando Angular CLI ✗
- ☐ d. Construcción del proyecto

El ambiente de producción, o prod environment, es una configuración del proyecto propicia para correr en un servidor Web y se usa cuando la aplicación está terminada y lista para su publicación.

La respuesta correcta es: Ambiente de producción

¡Chatea con un tutor!



Pregunta **4**

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

De las siguientes opciones, elige aquella que determina qué es OrdenamientosService.

Seleccione una:

- ☐ a. Es el que genera un archivo TypeScript con una clase acompañada por un decorador.
- ☒ b. Es donde podremos crear los métodos y atributos que serán usados por los componentes, directivas o clases al implementar el servicio ✓
- ☐ c. Es el que crea el archivo del servicio con la estructura necesaria.
- ☐ d. Es el que genera la duplicación de código.

La clase OrdenamientosService es donde podremos crear los métodos y atributos que serán usados por los componentes, directivas o clases al implementar el servicio, de esta manera se crean servicios y se añade el código pertinente para que podamos usar estas herramientas desde diversos elementos de la aplicación, evitando la duplicación de código y aumentando así el rendimiento general del sistema.

La respuesta correcta es: Es donde podremos crear los métodos y atributos que serán usados por los componentes, directivas o clases al implementar el servicio

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

Selecciona la opción a la que hace referencia el siguiente enunciado:

Es una configuración del proyecto apta para la construcción de una aplicación.

Seleccione una:

- ☒ a. Ambiente de desarrollo ✓
- ☐ b. Ambiente de producción
- ☐ c. Deployment usando Angular CLI
- ☐ d. Construcción del proyecto

El ambiente de desarrollo, o dev environment, es una configuración del proyecto apta para la construcción de una aplicación y se caracteriza por contener archivos de tipo TypeScript, información detallada en consola para la detección de errores, división en múltiples archivos y carpetas, entre otros.

La respuesta correcta es: Ambiente de desarrollo

¡Chatea con un tutor!



Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

¿Cuál de las siguientes opciones combina dos tipos de Databinding?

Seleccione una:

- ☐ a. String Interpolation
- ☐ b. Property Binding
- ☐ c. Event Binding
- ☒ d. Two-way Binding ✓

El enlace bidireccional, o two-way binding, hace referencia a una combinación de dos tipos de Databinding: property binding y event binding. El concepto bidireccional indica que se envían datos desde la clase TypeScript y de la misma manera se reciben desde la plantilla HTML.

La respuesta correcta es: Two-way Binding

Pregunta **7**

Parcialmente correcta

Puntúa 1 sobre 1

¿Cómo se construyen las aplicaciones en Angular?

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Desarrollando plantillas HTML con etiquetas propias para el framework. ✓
- ☐ b. Creando componentes de clase para gestionar las plantillas HTML.
- ☒ c. Con la gestión de la lógica por medio del enrutamiento. ✓
- ☒ d. Empaquetando componentes, plantillas y servicios en módulos. ✓

Las aplicaciones en Angular se construyen mediante el desarrollo de plantillas HTML con etiquetas propias para el framework, la creación de componentes de clase para gestionar esas plantillas HTML, la gestión de la lógica por medio de los servicios y, finalmente, empaquetando componentes, plantillas y servicios en módulos.

Las respuestas correctas son: Desarrollando plantillas HTML con etiquetas propias para el framework., Creando componentes de clase para gestionar las plantillas HTML., Con la gestión de la lógica por medio del enrutamiento., Empaquetando componentes, plantillas y servicios en módulos.

¡Chatea con un tutor!



Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 1 sobre
1

Selecciona la opción a la que hace referencia el siguiente enunciado:

Es una forma de comunicación entre la lógica en la vista para pasar valores de tipo string o que pueden ser convertidos a string.

Seleccione una:

- ☒ **a. String Interpolation** ✓
- ☐ **b. Property Binding**
- ☐ **c. Event Binding**
- ☐ **d. Two-way Binding**

El String Interpolation, o interpolación de cadenas de caracteres, es una forma de comunicación entre la lógica en la vista para pasar valores de tipo string o que pueden ser convertidos a string.

La respuesta correcta es: String Interpolation

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 1 sobre
1

De las siguientes opciones, elige aquella que hace referencia al significado de `app.component.spec.ts`.

Seleccione una:

- ☒ **a. Es usado para labores de testing, es decir, pruebas, y su contenido define qué debería hacer el componente como tal.** ✓
- ☐ **b. Hace referencia a uno o más archivos de estilos para el componente en cuestión.**
- ☐ **c. Es un identificador del componente.**
- ☐ **d. Indica la plantilla HTML o ruta al archivo HTML que define la vista del componente.**

El `app.component.spec.ts` es usado para labores de testing, es decir, pruebas, y su contenido define qué debería hacer el componente como tal.

La respuesta correcta es: Es usado para labores de testing, es decir, pruebas, y su contenido define qué debería hacer el componente como tal.

¡Chatea con un tutor!



Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 1 sobre
1

Selecciona la opción a la que hace referencia el siguiente enunciado:

Es un operador que transforma los valores procedentes de la clase TypeScript en la vista, sin afectarlos en la lógica.

Seleccione una:

- ☒ a. Pipe ✓
- ☐ b. Servicio
- ☐ c. Routing
- ☐ d. Dependency Injection

Un Pipe, o tubo, es un operador que transforma los valores procedentes de la clase TypeScript en la vista, sin afectarlos en la lógica.

La respuesta correcta es: Pipe

¡Chatea con un tutor!

