



Módulo Programación multimedia y dispositivos móviles.	(0489)	Prueba escrita 2ª Evaluación
Estudiante	Marcos Fdez. Ramos	Fecha 24/02/2025

Ejercicio 1. Responde Verdadero (V) o Falso (F) en cada pregunta del cuestionario.

- Cada respuesta correcta vale **0.4 puntos**. No se pueden tachar ni corregir las preguntas, ni utilizar lápiz ni utilizar líquido corrector tipo Tipp-Ex.

V/F	Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación
✓ V <input type="checkbox"/> / F <input checked="" type="checkbox"/>	Las clases que modelan ventanas, menús, alertas y controles <u>no</u> se usan en el desarrollo de interfaces gráficas móviles. Por ejemplo, en Android, la clase AlertDialog se utiliza para mostrar alertas y mensajes al usuario.
✓ V <input type="checkbox"/> / F <input checked="" type="checkbox"/>	No se podría desarrollar una aplicación móvil para controlar una bombilla inteligente mediante Bluetooth, ya que no existen librerías ni clases para poder hacer este tipo de aplicación.
✓ V <input type="checkbox"/> / F <input checked="" type="checkbox"/>	Los sensores de los dispositivos móviles pueden ser aprovechados en las aplicaciones para mejorar e innovar en su funcionalidad. El <u>sensor de movimiento</u> de los dispositivos móviles solo puede detectar <u>el giro del dispositivo</u> , no la agitación o sacudida.
✗ V <input checked="" type="checkbox"/> / F <input type="checkbox"/>	Las aplicaciones móviles pueden establecer conexiones HTTP y HTTPS para interactuar con servidores. En Android, esto se realiza a través de <u>HttpURLConnection</u> o bibliotecas como <u>ConnectFit</u> con Gson. <i>Handwritten: gson -> ?? Retrofit</i>
✓ V <input type="checkbox"/> / F <input checked="" type="checkbox"/>	Para garantizar la <u>persistencia de datos</u> en una aplicación móvil, es suficiente con <u>almacenar los datos en un array</u> .
✓ V <input type="checkbox"/> / F <input checked="" type="checkbox"/>	Las pruebas en <u>emuladores</u> <u>no ayudan</u> a optimizar las aplicaciones móviles.
✗ V <input type="checkbox"/> / F <input checked="" type="checkbox"/>	El empaquetado y despliegue de aplicaciones implica generar el archivo que contendrá la aplicación (APK), firmarlo para garantizar su autenticidad, y luego subirlo a las plataformas Google Play Store para que los usuarios lo descarguen e instalen. <i>Handwritten: pg no?</i>
✓ V <input type="checkbox"/> / F <input checked="" type="checkbox"/>	La documentación detallada del flujo de trabajo y las funciones específicas de la aplicación móvil no es necesaria, ya que los arquitectos y diseñadores pueden interpretar el código directamente para comprender el funcionamiento del sistema.
✓ V <input type="checkbox"/> / F <input checked="" type="checkbox"/>	Una aplicación móvil puede conectarse a una API en internet sin definir explícitamente el permiso <u>ACCESS_FINE_LOCATION</u> en el archivo AndroidManifest.xml en Android.
✓ V <input checked="" type="checkbox"/> / F <input type="checkbox"/>	Entornos de desarrollo multimedia como Unity, Unreal Engine y software de realidad aumentada o proyección mapeada son esenciales para crear una experiencia teatral inmersiva de alto impacto, como la de Titanic, permitiendo a los visitantes no solo aprender sobre el evento, sino también sentirse parte de él.