

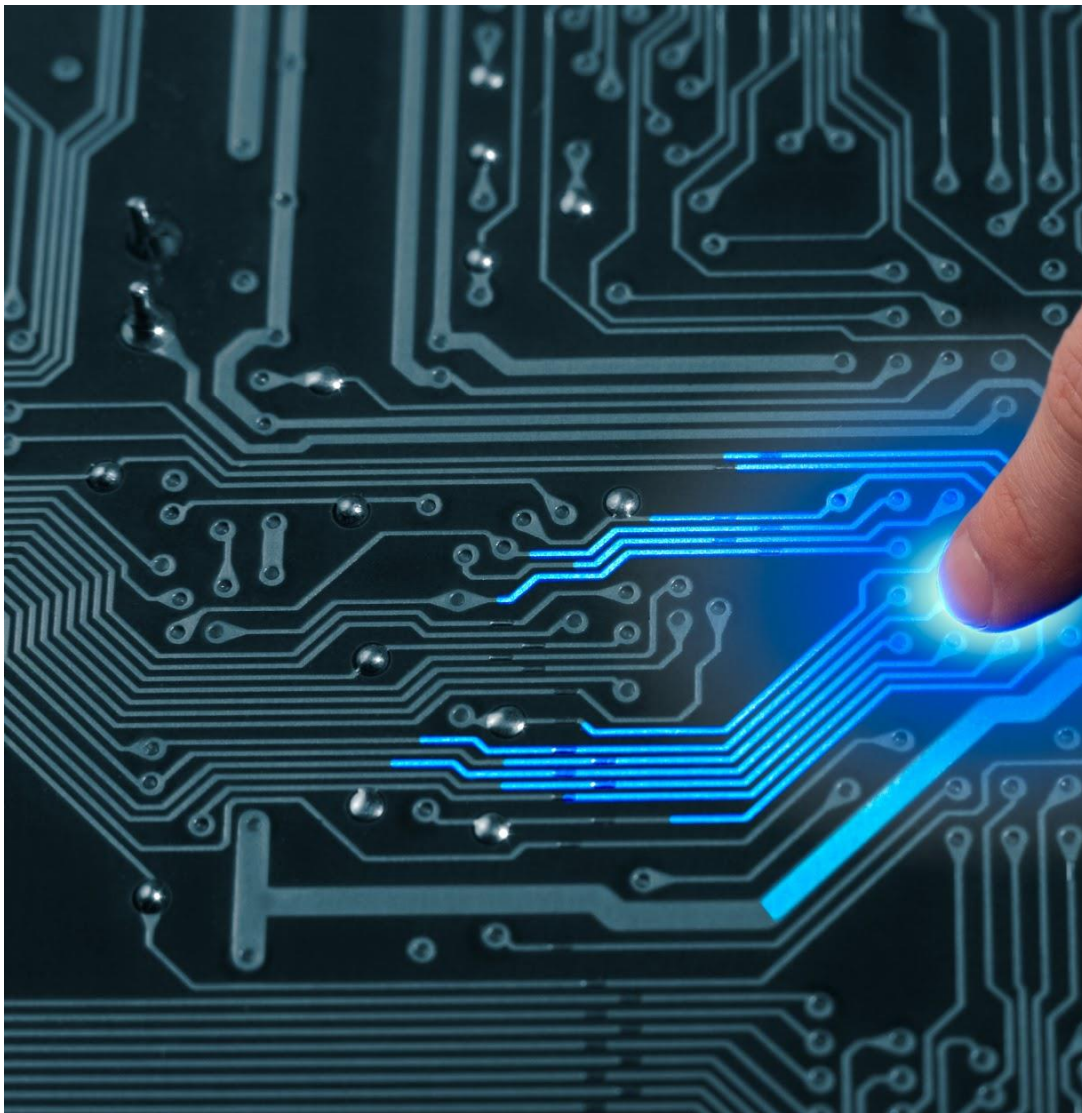
CFGS

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

DESARROLLO DE INTERFACES

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE INTERFACES

PAC 2: Generación de interfaces de usuario



PAC 2: Generación de interfaces de usuario

INFORMACIÓN

Para responder a las siguientes cuestiones deberás ayudarte del material didáctico y consultar internet.

Requisitos varios que deben cumplirse en vuestros trabajos:

- En los ejercicios, si se requieren de cálculos, estos deben aparecer en la respuesta que planteéis.
- Siempre que utilicéis información de Internet para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar la fuente (la página web) de dónde habéis sacado aquella información.
- Siempre que utilicéis información del libro digital para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar el tema y la página de dónde habéis sacado aquella información.
- No se aceptarán respuestas sacadas de Internet utilizando la metodología de copiar y pegar. Podéis utilizar Internet para localizar información, pero el redactado de las respuestas ha de ser vuestro.
- Las respuestas a las preguntas deben estar bien argumentadas, no se admiten respuestas escuetas o monosílabas.
- Se valorará la presentación, ortografía y gramática de vuestro trabajo hasta con un punto de la nota final.

1. Responde a este test en la matriz de respuestas que se encuentra al final de las preguntas:

1. Respecto al lenguaje XAML:
 - a. Se trata de un lenguaje orientado únicamente al desarrollo de interfaces web.
 - b. Se trata de un lenguaje orientado únicamente al desarrollo de interfaces móviles.
 - c. Se trata de un lenguaje orientado únicamente al desarrollo de interfaces de escritorio.
 - d. Se trata de un lenguaje orientado al desarrollo de interfaces tanto web como de escritorio.
2. SVG está pensado para:
 - a. Definir simples especificadas mediante ecuaciones matemáticas o mediante expresiones algebraicas.
 - b. Definir figuras complejas formadas por la unión de varias figuras simples o complejas.
 - c. Definir simples especificadas mediante ecuaciones matemáticas o mediante expresiones algebraicas y definir figuras complejas formadas por la unión de varias figuras simples o complejas.
 - d. Ninguna de las anteriores.

3. Indica cuáles de los siguientes son elementos de SVG:
 - a. Elementos contenedores, elementos gráficos y elementos de animación.
 - b. Elementos definitivos, elementos contenedores y elementos de gradiente.
 - c. Elementos contenedores, elementos de audio y elementos fijos.
 - d. Elementos contenedores, elementos moleculares y elementos de animación.
4. Respecto al lenguaje XUL:
 - a. Hace uso del motor de renderizado Gecko, creado por Mozilla.
 - b. Está desarrollado por IBM
 - c. Está basado en Python
 - d. Todas las anteriores.
5. El lenguaje que permite crear una interfaz basada en web que permite ser utilizado en cualquier tipo de dispositivo (Desde un PC a un SmartPhone) es:
 - a. UIML
 - b. SVG
 - c. XAML
 - d. Ninguno de los anteriores.
6. El lenguaje MXML es un lenguaje:
 - a. Usado junto a las aplicaciones Adobe Flex
 - b. Presenta una estructura jerárquica donde el elemento raíz es el DataGrid.
 - c. El resultado de compilar un archivo MXML es un fichero .fla.
 - d. Ninguno de los anteriores.

Matriz de respuestas

1	2	3	4	5	6

2. Cree una interfaz mediante XAML donde se puede seleccionar un elemento de una lista desplegable.

3. Cree una interfaz en donde se muestren al usuario las siguientes opciones para seleccionar. La interfaz permite reservar un viaje en el cual se incluyen diferentes extras: Servicio Taxi + 50€, Alojamiento VIP + 200€, Pensión Completa + 140€. Las opciones de vuelo deberán determinar solamente una de las siguientes opciones: Bussiness, Turista, Chárter.

¡Buen trabajo!

