

Identificación Conocimientos Previos Desarrollo Móvil

Identificar los conocimientos previos de los conceptos fundamentales de bases de programación.

1. Un Widget es (6,66 puntos)

- ☐ Un lenguaje de programación para desarrollo móvil
- ☐ Es la parte de una interfaz gráfica que permite interacción entre usuario y sistema
- ☐ Es el framework para desarrollo móvil
- ☐ Un SDK de Android.

2. ¿DART es ? (6,66 puntos)

- ☐ Un motor de bases de datos no relacional
- ☐ Un framework del lenguaje de programación Flutter
- ☐ Un lenguaje de programación
- ☐ Un dispositivo móvil

3. Al ejecutar el siguiente código se: (6,66 puntos)

```
void main(){  
    final producto1 = new Producto();  
  
    print (producto1);  
}  
  
class Producto {  
    String? nombre;  
    String? precio;  
}
```

- ☐ Crea e imprime una instancia de Producto
- ☐ Crea una instancia de Producto
- ☐ Genera errores de Sintaxis

☐ No ocurre nada

4. Se conoce como la instancia de una clase

(6,66 puntos)

- ☐ Herencia
- ☐ Polimorfismo
- ☐ Abstracción
- ☐ Objeto

5. Flutter es un SDK que permite el desarrollo de aplicaciones para:

(6,66 puntos)

- ☐ Android
- ☐ IOS
- ☐ Web
- ☐ Escritorio

6. Un emulador es un software que permite probar las APP sin necesidad de usar un teléfono real. (6,66 puntos)

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

7. En el siguiente código:

(6,66 puntos)

```
void main(){  
    final nombre = 'SENA';  
    saludar(nombre);  
}  
saludar( nombre ){  
    print('Hola $nombre');  
}
```

- ☐ Existe una clase llamada saludar que cuenta con múltiples métodos que imprimen 'Hola SENA'
- ☐ Existe una función llamada saludar que imprime 'Hola SENA'
- ☐ Existe un atributo llamado saludar.
- ☐ Existe una función llamada nombre

8. En el siguiente código:

(6,66 puntos)

```
class myApp extends StatelessWidget{  
  
  @override  
  
  Widget build(BuildContext context) {  
  
    return MaterialApp(  
  
      home: Center(  
  
        child: Text('Hola Mundo'),  
  
      )  
  
    );  
  
  }  
}
```

El extends hace referencia a:

- ☐ Un método
- ☐ Una clase
- ☐ Un objeto
- ☐ Herencia

9. Al ejecutar el siguiente código:

(6,66 puntos)

```
class myApp extends StatelessWidget{  
  
  @override  
  
  Widget build(BuildContext context) {  
  
    return MaterialApp(  
  
      home: Center(  
  
        child: Text('Hola Mundo'),  
  
      )  
  
    );  
  
  }  
}
```

Se genera:

- ☐ El mensaje hola por consola
- ☐ Un error sintáctico
- ☐ Una interfaz gráfica en la que se visualiza la palabra hola
- ☐ Un ciclo que muestra N veces la palabra hola

10. Los componentes principales de una clase son:

(6,66 puntos)

- ☐ Claves primarias, y métodos
- ☐ Variables y constantes
- ☐ Objetos y Tablas
- ☐ Atributos y Métodos

11. En el siguiente código:

(6,66 puntos)

```
void main(){  
    bool? estado = null;  
    if( estado == null ){  
        print('Estado es nulo');  
    }  
    else{  
        print('Estado no es nulo');  
    }  
}
```

La línea de código: **bool? estado = null;** significa que:

- ☐ estado es una variable de tipo bool obligatoria
- ☐ estado es una variable de tipo bool opcional
- ☐ La línea de código contiene errores sintácticos.
- ☐ El signo de interrogación hace referencia a otra variable.

12. Al ejecutar el siguiente código:

(6,66 puntos)

```
void main(){  
    var mensaje1 = 'Hola';  
    var mensaje2 = 'Mundo';  
    print('$mensaje1 $mensaje2');  
}
```

Se imprime el mensaje "Hola Mundo"

- ☐ Verdadero

☐ Falso

13. ¿Cuáles de las siguientes opciones son Widgets?

(6,66 puntos)

☐ Text

☐ Row

☐ Column

☐ Container

14. Al ejecutar el siguiente código:

(6,66 puntos)

```
void main() {  
  
    Map<String, dynamic> personas = {  
  
        'documento': 71280,  
  
        'nombre': 'Diego Lopez',  
  
        'salario': 999999  
  
    };  
  
    print(personas);  
  
}
```

Se imprime:

- ☐ Errores porque el código no tiene errores sintácticos,
- ☐ Se imprime: {documento: 71280, nombre: Diego Lopez}
- ☐ {documento: 71280, nombre: Diego Lopez, salario: 999999}
- ☐ No se imprime nada porque print no se usa para imprimir.

15. Al ejecutar el siguiente código:

(6,66 puntos)

```
void main() {  
  
    List<int> numeros = [1,2,3,4,5,6];  
  
    numeros.add(7);  
  
    print(numeros);  
  
}
```

Se imprime una lista de ¿Cuántos elementos?