

# ÍNDICE

---

[Tema 1 - Control de versiones](#)

[Tema 2 - Programación dirigida por eventos](#)

[Tema 3 - Interfaz gráfica de usuario](#)

[Tema 4 - Acceso a BBDD](#)

[Tema 5 - Modelo de capas](#)

[Tema 6 - Bibliotecas](#)

[Tema 7 - Capa de Interfaz\(I\) y Plataforma .NET](#)

[Tema 8 - ADO.NET, Acceso conectado](#)

[Tema 9 - Capa de Interfaz \(II\)](#)

[Tema 10 - ADO.NET, Acceso desconectado](#)

# Tema 1 - Control de versiones

1. **En Git la operación pull equivale a**
  - a. Fetch + merge
  - b. Merge
  - c. Push
  - d. Rebase
2. **Los SVC, según la forma de almacenar los contenidos, se clasifican en:**
  - a. Centralizados y colaborativos
  - b. Distribuidos y exclusivos
  - c. Centralizados y exclusivos
  - d. Centralizados y distribuidos
3. **Git guarda toda la meta-información de un proyecto en:**
  - a. Una base de datos relacional
  - b. En un directorio único para cada usuario
  - c. En un directorio único por proyecto
  - d. En un archivo de configuración
4. **Git es un sistema de control de versiones:**
  - a. Centralizado
  - b. Distribuido
  - c. Centralizado en unos casos, distribuido en otros
  - d. Ninguna de las anteriores
5. **La operación commit de Git:**
  - a. Traslada los datos del repositorio local a la copia maestra del mismo
  - b. Traslada los cambios hechos en la copia de trabajo al repositorio local
  - c. Traslada los cambios hechos en la copia de trabajo a un repositorio
  - d. Clona repositorios
6. **Para modificar un mensaje de un commit:**
  - a. Un mensaje de un commit no se puede modificar
  - b. Utilizamos la opción -amend para modificar el último commit
  - c. Debemos hacer un checkout del archivo y luego usamos amend
  - d. Ninguna de las anteriores
7. **En Git la clave "SHA-1" está asociada a:**
  - a. Cada copia del repositorio
  - b. Cada usuario que puede hacer commit en el proyecto
  - c. Un conjunto de commits
  - d. Cada commit
8. **La operación branch de Git:**
  - a. Es la única que podemos usar para crear ramas
  - b. Es la única que podemos usar para cambiar de rama
  - c. Es la única que podemos usar para renombrar una rama
  - d. Ninguna de las anteriores

**9. Para guardar una copia temporal de tu directorio de trabajo:**

- a. Utilizamos la operación Git bisect
- b. Utilizamos la operación Git clone
- c. Utilizamos la operación Git stash
- d. No se puede realizar una copia, el directorio de trabajo es único

**10. Trabajando con Git si dos programadores modifican el mismo archivo:**

- a. No tiene por qué producirse conflicto
- b. Siempre se produce un conflicto
- c. Git no permite modificar simultáneamente el mismo archivo
- d. Ninguna de las anteriores

**11. En un sistema de versiones centralizado la operación push:**

- a. No existe
- b. Hace el mismo papel que en uno distribuido
- c. Es equivalente a pull
- d. Es equivalente a rebase

**12. Si en Git consideramos deshacer un commit sin perder la parte de la historia del proyecto donde aparece este commit:**

- a. No podemos
- b. Usaremos la orden git revert
- c. Usaremos la orden git reset
- d. Usaremos la orden git rewind

**13. La operación checkout de Git:**

- a. Sirve para cambiarse de una rama a otra con la opción -b
- b. La podemos usar para cambiar de rama
- c. Sirve únicamente para actualizar la copia de trabajo con la versión del repositorio local
- d. Ninguna de las anteriores

## Tema 2 - Programación dirigida por eventos

**14. En la programación dirigida por eventos, la cola de eventos:**

- a. Es necesaria
- b. No es necesaria
- c. Depende del lenguaje de programación usado
- d. Ninguna de las anteriores

**15. El método `connect_after`:**

- a. Solo admite funciones lambda manejadoras de la señal
- b. Siempre tiene que ser declarado virtual
- c. a y b son verdaderas
- d. a y b son falsas

**16. A una señal con visibilidad pública:**

- a. Solo podemos conectar manejadores públicos
- b. Solo le podemos conectar funciones independientes de cualquier clase
- c. Le podemos conectar cualquier manejador independientemente de su visibilidad
- d. Ninguna de las anteriores

**17. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es falsa?**

- a. A una señal podemos conectarle una función lambda
- b. A una señal podemos conectarle una función anónima
- c. A una señal no le podemos conectar una función lambda
- d. Una señal puede ser desconectada de su callback

**18. La firma de un manejador conectado a una señal:**

- a. Está condicionada por la firma de la señal
- b. No está condicionada por la firma de la señal
- c. Depende de si la clase a la cual pertenece está dentro de un espacio de nombres
- d. Ninguna de las anteriores

**19. Una señal:**

- a. Solo puede tener conectado un manejador
- b. Solo puede estar conectada con métodos de una clase
- c. Puede tener conectados varios manejadores
- d. Ninguna de las anteriores

**20. En C# una señal...<sup>\*1</sup>**

- a. Nunca puede tener implementación
- b. Siempre puede tener implementación
- c. Solo podrá tener implementación cuando se declare virtual
- d. Ninguna de las anteriores

---

<sup>1</sup> Preguntas como esta, que tendrán un \*, son adaptaciones de otras preguntas para el temario de 2017/18, con esto queremos decir que puede que ni la pregunta ni la respuesta tengan sentido, pero puede servir para hacerse una idea de posibles preguntas.

**21. C# es un lenguaje**

- a. débilmente tipado
- b. fuertemente tipado
- c. no tiene tipos
- d. ninguna de las anteriores

**22. En C# el enlace entre un evento y su controlador**

- a. se implementa mediante un delegado
- b. se realiza automáticamente
- c. se implementa mediante un puntero a función
- d. a y c son ciertas

**23. En C# el tipo ArrayList**

- a. permite almacenar elementos de tipo string
- b. todos los elementos almacenados en un ArrayList son tratados como objetos
- c. todos los elementos deben ser del mismo tipo
- d. ninguna de las anteriores

## Tema 3 - Interfaz gráfica de usuario

### 24. En el patrón de arquitectura MVC:

- a. Un modelo puede tener varias vistas sobre él
- b. Una vista puede referirse a varios modelos si estos lo permiten
- c. Una vista puede referirse a más de un modelo siempre
- d. Ninguna de las anteriores

### 25. Las interfaces de usuario generados por glade(y también en stetic)...\*

- a. Se guardan en archivos binarios
- b. Se guardan como código fuente Vala
- c. Constituyen la única manera de dotar de interfaz gráfico a una aplicación que usa Gtk+
- d. Son archivos de texto en formato XML

### 26. En Gtk el modo de leer un elemento de interfaz de usuario creado en glade es:

- a. Con el método `get.ui.element`
- b. Con el método `get_widget` o `get_button`, etc
- c. Con el método `read_object`
- d. Con el método `get_object`

### 27. La autoconexión de señales en el marco Glade + Gtk+ se hace:<sup>2</sup>

- a. Sobre un objeto de la clase Window
- b. En un método estático de la clase Window
- c. Sobre un objeto de la clase Builder
- d. En un método estático de la clase Builder

### 28. La clase Window

- a. Pertenece al espacio de nombre Glib
- b. Pertenece al espacio de nombres Gtk
- c. Pertenece al espacio de nombres Glade
- d. Pertenece al espacio de nombres Widget

### 29. Para que una aplicación escrita en C# que hace uso de Gtk pueda funcionar una vez compilada:\*

- a. Hemos tenido que añadir una línea así: "using Gtk;"
- b. Hemos tenido que iniciar "Gtk.init (ref args)"
- c. Basta con añadir la opción del compilador: "--pkg gtk-sharp-2.0"
- d. No hay que hacer nada especial

### 30. La biblioteca Gtk+

- a. Implementa su tecnología de señales/manejadores
- b. Aprovecha la tecnología de señales/manejadores de GLib/Object
- c. No usa el concepto de señales/manejadores
- d. Ninguna de las anteriores

---

<sup>2</sup> Glade sale en algún tutorial de las diapositivas como: (No sabemos si entonces lo pueden preguntar) <http://www.mono-project.com/docs/gui/gtksharp/beginners-guide/>

## Tema 4 - Acceso a BBDD

**31. Para consultar los metadatos de una BBDD en sqlite:**

- a. Utilizamos la operación .tables
- b. Utilizamos la operación .databases
- c. Consultamos la tabla sqlite\_master
- d. Ninguna de las anteriores

**32. Sqlite:**

- a. Requiere de un proceso servidor
- b. Requiere de un servidor y de un cliente
- c. En la versión 3 (Sqlite 3) se requiere de un proceso servidor
- d. Ninguna de las anteriores

**33. En el interfaz de comandos sqlite para ejecutar un fichero con comandos sql:**

- a. Utilizamos la operación .file
- b. Utilizamos la operación .exec
- c. Utilizamos la operación .read
- d. Ninguna de las anteriores

**34. Sqlite es para:**

- a. C
- b. C#
- c. Las dos
- d. Más

## Tema 5 - Modelo de capas

### 35. En la arquitectura de capas propuesta

- a. Las entidades de negocio siempre acceden directamente a las BBDD
- b. Las entidades de negocio solo en algunas ocasiones acceden directamente a las BBDD
- c. Las entidades de negocio no acceden directamente a las BBDD nunca
- d. Ninguna de las anteriores

### 36. Las tareas CRUD son llevadas a cabo por:

- a. La interfaz de usuario
- b. La lógica de negocio
- c. El componente de acceso a datos
- d. Ninguna de las anteriores



## Tema 6 - Bibliotecas

### 37. Las librerías dinámicas:

- a. No hay que compilarlas
- b. Deben llevar el prefijo lib y la extensión .a
- c. Hacen crecer el ejecutable final
- d. Ninguna de las anteriores

## Tema 7 - Capa de Interfaz(I) y Plataforma .NET

### 38. MSIL es

- a. el lenguaje intermedio reconocido por el CLR
- b. un protocolo de comunicación
- c. una de las capas .NET
- d. Ninguna de las anteriores

### 39. en ASP.net...

- a. una aplicación Web está formada por un conjunto de páginas web
- b. una aplicación web solo existe en una localización que ha sido publicada por IIS como un Directorio Virtual
- c. todo lo que requiera la aplicación web debe localizarse en el cliente
- d. Todas son ciertas

### 40. En .NET cada lenguaje de programación define sus propios tipos de datos

- a. Ciertó
- b. Falso
- c. Solo coinciden los tipos de datos de C# y F#
- d. Ninguna de las anteriores

### 41. Un directorio virtual

- a. Debe ser implementado en la clase derivada
- b. Debe heredar de una interfaz
- c. Debe ser implementado y sobrescrito en la clase derivada
- d. Se identifica por un alias que representa la localización física en el servidor

### 42. Las páginas maestras

- a. me permiten crear una plantilla común para todas las páginas de la aplicación web
- b. pueden ejecutarse sobre cualquier navegador html
- c. deben contener controles de usuario
- d. ninguna de las anteriores

### 43. En asp

- a. no es posible trabajar con cookies
- b. podemos crear una cookie como instancia de la clase Cookie
- c. podemos crear una cookie como instancia de la clase HttpCookie
- d. podemos crear una cookie como instancia de la clase AspNetCookie

### 44. En asp la clase que representa un Email se llama

- a. Email
- b. SmtpClient
- c. MailMessage
- d. Mail

### 45. El objeto Response

- a. Lo utiliza el servidor para enviar información al cliente
- b. Lo utiliza el cliente para enviar información del servidor
- c. Este objeto se utiliza para leer las cookies creadas en el cliente
- d. Ninguna de las anteriores

**46. El atributo runat = “server”**

- a. Se declara en los controles que requieren procesamiento en el cliente
- b. Se declara en los controles que requieren procesamiento en el servidor
- c. Tiene asociado una hoja de estilo CSS
- d. Optimiza el SEO del sitio web

## Tema 8 - ADO.NET, Acceso conectado

**47. En el acceso conectado, recuperamos una fila de una consulta**

- a. Con el método nextRow de la clase Row
- b. Con el método anotherRow de la clase DataReader
- c. Con el método Read de la clase DataReader
- d. Con el método Read de la clase DataRow

**48. En el acceso conectado, la cadena de conexión se pasa como parámetro**

- a. Al constructor de la clase SqlCommand
- b. Al constructor de la clase SqlDataReader
- c. Al constructor de la clase ExecuteReader
- d. Al constructor de la clase SqlConnection

## Tema 9 - Capa de Interfaz (II)

**49. La propiedad que indica si un control de validación es correcto se llama**

- a. causesValidation
- b. isOK
- c. isValid
- d. isCorrect

**50. En el objeto Application**

- a. Mantengo el contador de visitas del sitio web
- b. Mantengo el nombre de usuario
- c. Las dos anteriores son verdaderas
- d. Ninguna de las anteriores

**51. En el objeto Session**

- a. Mantengo el contador de visitas del sitio web
- b. Mantengo el nombre del usuario
- c. Las dos anteriores son verdaderas
- d. Ninguna de las anteriores

**52. La información guardada en la sesión**

- a. perdura entre diferentes sesiones del mismo usuario
- b. perdura solo durante la sesión actual del usuario
- c. perdura hasta que el usuario la borre
- d. ninguna de las anteriores

**53. El término code behind**

- a. hace referencia a código asp
- b. hace referencia a código C#
- c. hace referencia a código asp y C#
- d. ninguna de las anteriores

**54. El objeto Session**

- a. mantiene las cookies del cliente
- b. mantiene las preferencias del navegador
- c. hace que el navegador recuerde los datos de usuario
- d. Ninguna de las anteriores

## Tema 10 - ADO.NET, Acceso desconectado

**55. En el acceso desconectado la clase que está entre nuestra aplicación y la conexión de las BBDD se llama:**

- a. DataReader
- b. DataSet
- c. DataAdapter
- d. Command

**56. Los objetos de la clase DataColumn**

- a. Contiene datos de nuestra aplicación
- b. Esa clase no existe
- c. Contienen información sobre una columna
- d. Ninguna de las anteriores

**57. La concurrencia en el método desconectado de ADO.net**

- a. Se gestiona bloqueando las filas hasta que el usuario las libere
- b. Se gestiona con la estrategia Lastwin
- c. Debemos escribir el código necesario para gestionarla
- d. Se guarda una copia del dataset original y se compara la BBDD para ver si ha sido modificada