

|                        |                                      |
|------------------------|--------------------------------------|
| <b>Comenzado el</b>    | Saturday, 16 de March de 2024, 13:26 |
| <b>Estado</b>          | Finalizado                           |
| <b>Finalizado en</b>   | Saturday, 16 de March de 2024, 13:33 |
| <b>Tiempo empleado</b> | 6 minutos 45 segundos                |
| <b>Calificación</b>    | 9,00 de 10,00 (90%)                  |

**Pregunta 1**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Basado en los conceptos Básicos de la Programación Orientada a Objetos ¿Qué es la Abstracción?

- ☐ a. Todas las anteriores.
- ☒ b. Representa ideas, conceptos, y propiedades generales sin la atención a detalles. ✓
- ☐ c. Forma de poder implementar los objetos dentro de las clases en su parte pública.
- ☐ d. Ninguna de las anteriores
- ☐ e. Es la manera en que el Programador debe insertar a las instancias dentro de los objetos.

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

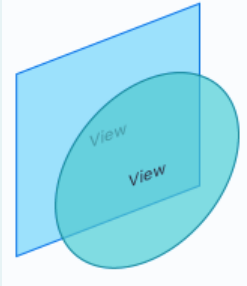
Representa ideas, conceptos, y propiedades generales sin la atención a detalles.

## Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Esta imagen hace referencia a :



- ☐ a. HStack
- ☐ b. Fusion de vistas
- ☒ c. ZStack ✓
- ☐ d. VStack
- ☐ e. Alineacion de vistas
- ☐ f. Alineacion de Componentes

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:  
ZStack

## Pregunta 3

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Dada la siguiente definición de clase, ¿cuál sería el contenido más coherente a implementar en el constructor?

```
class Test
{
    var A:int
    init (int var)
    { CONTENIDO CONSTRUCTOR }
}
```

- ☒ a. this.A=var ❌
- ☐ b. No se puede llamar igual el parámetro del constructor que el atributo de la clase.
- ☐ c. self.A=var
- ☐ d. int A=var
- ☐ e. A=var

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es:

self.A=var

## Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿En qué carpetas se almacenan los recursos de una aplicación?

- ☐ a. src y gen
- ☐ b. xml
- ☒ c. assets ✔️
- ☐ d. res/raw y res/xml

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

assets

**Pregunta 5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Basado en los conceptos Básicos de la Programación Orientada a Objetos ¿Qué es el Polimorfismo?

- ☐ a. Evento de que un Objeto se transforma en estructura cuando se le pide.
- ☐ b. Ninguna de las Anteriores.
- ☐ c. Todas las Anteriores.
- ☐ d. Situación en la que una variable puede cambiar su tipo para ser útil en varios objetos
- ☒ e. Situación de que una misma operación puede tener diferente comportamiento en diferentes objetos. ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Situación de que una misma operación puede tener diferente comportamiento en diferentes objetos.

**Pregunta 6**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Basado en los conceptos Básicos de la Programación Orientada a Objetos Es una agrupación de objetos con características semejantes:

- ☐ a. Método.
- ☐ b. Objeto
- ☒ c. Clase ✓
- ☐ d. Es una agrupación de objetos con características semejantes
- ☐ e. Ninguna de las anteriores

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Clase

**Pregunta 7**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Basado en los conceptos Básicos de la Programación Orientada a Objetos Los pilares de la Los pilares de la Programación Orientada a Objetos son

- - 
  - 
  -
- 
- ☐ a. Polimorfismo
  - ☐ b. Ninguna las anteriores
  - ☐ c. Herencia
  - ☐ d. Abstracción
  - ☐ e. Encapsulamiento.
  - ☒ f. Todas las anteriores ✓

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es:  
Todas las anteriores

**Pregunta 8**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Dentro del Paradigma de la Programación Orientada a Objetos ¿Qué es un Destructor?

- ☒ a. Ninguna de las Anteriores ✓
- ☐ b. Es una función miembro con diferente nombre que la clase, que se ejecuta al inicio de la instanciación de un objeto
- ☐ c. Todas las Anteriores
- ☐ d. Un tipo de variable que borra a las demás.
- ☐ e. Un tipo especial de variable usado en la POO que no permite el acceso a una instancia.

**Respuesta correcta**

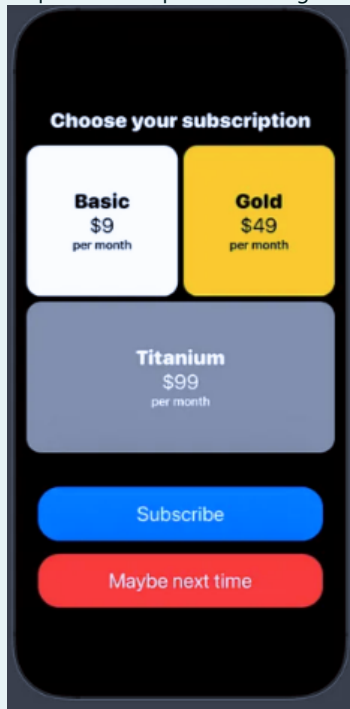
La respuesta correcta es:  
Ninguna de las Anteriores

## Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

De que esta compuesto el la siguiente pantalla en relacion a ordenamientos



- ☒ a. 1 VSTACK, 1 HSTACK ✓
- ☐ b. 5 VSTACK, 2 HSTACK
- ☐ c. 5 VSTACK, 1 HSTACK
- ☐ d. 1 VSTACK, 5 HSTACK
- ☐ e. 1 VSTACK, 1 HSTACK, 1 ZSTACK

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

1 VSTACK, 1 HSTACK

## Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

cuando un valor persistente de un tipo dado, lee y observa a través de una vista nos referimos a:

- ☐ a. @States
- ☐ b. @EnvironmentObject y @Environment
- ☐ c. @Bindings
- ☒ d. @State y @Binding ✓
- ☐ e. @EnvironmentObject y @Environment

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

@State y @Binding