

Actividad 3

| Módulo | Desarrollo web en entorno servidor |
|---|------------------------------------|
| Nombre y Apellidos ¹ | Igor Karabinovskyy Kulyna |
| La entrega de esta tarea deberá efectuarse en PDF. La redacción del documento con faltas de ortografía podrá ser motivo de penalización. | |

Enunciados

Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F):

1. Cuando necesitamos realizar las mismas acciones varias veces de forma repetitiva estamos ante un caso claro del uso de un bucle. Hay dos tipos de bucles: condicionales y de cantidad fija de vueltas. **V**
2. La instrucción $\$a = \$a + 1$; también se puede escribir como $\$a++$; esta última forma se denomina autoincremento. Existe también el autodecremento $\$a--$; **V**
3. El objetivo principal de los comentarios es realizar indicaciones al respecto del código y esas indicaciones son totalmente libres, sin que exista ninguna restricción del lenguaje. **V**
4. En los lenguajes de programación clásicos, un tipo de datos compuesto se genera usando dos o más tipos de datos simples o compuestos. En los lenguajes de programación web, los tipos de datos compuestos se reducen a uno. **F**
5. Un método o una función es un conjunto de instrucciones que se ejecutan como un grupo y puede ser llamada en cualquier momento desde otro bloque de código de la página. **V**
6. Los atributos son las características propias del objeto y se definen como funciones locales del objeto. Los métodos son las variables que el objeto ofrece como interfaz para comunicarse con el exterior. **F**
7. El proceso es el bloque de código escrito para realizar una serie de acciones. El almacenamiento es opcional y se refiere al almacenamiento temporal de información. **F**

¹ En el caso de trabajo en grupo Apellidos y nombre de todos los componentes.

Completa las siguientes afirmaciones:

8. Los lenguajes de marcas son lenguajes imperativos con estructuras de objetos. Esto significa que el código indica exactamente las acciones que hay que ejecutar y los objetos son, entre otras funcionalidades, los almacenes de la información.
9. Los métodos de condición son en su mayoría binarios que nos permiten comparar variables devolviendo un valor igual a 1 (TRUE) si se cumple la condición que expresan y a 0 (FALSE) en el caso contrario.
10. La información puede almacenarse tanto de forma simple como compleja, usando tipos de datos compuestos, como los objetos con sus atributos y métodos, y arrays como listas de elementos.