

# Prova objectiva UF1842 (20/FOAP /537/0166683/018-MF0491\_3- Programació web en l'entorn ...)

\* Este formulario registrará su nombre, escriba su nombre.

1. getElementById() és un...  
(1 Punto)

- ☐ Atribut de l'objecte document.
- ☐ Mètode de l'objecte document.
- ☐ Les dues anteriors.
- ☐ Cap de les anteriors.

2. JavaScript es diu que és un llenguatge...  
(1 Punto)

- ☐ Del costat del client i del costat del servidor
- ☐ De programació orientat a objectes del costat del Servidor.
- ☐ De programació de scripts orientat a objectes.
- ☐ Cap de les anteriors.

### 3. JavaScript i Java...

(1 Punto)

- ☐ Són llenguatges de programació semblants primer va ser java i a partir d'aquest es va crear JavaScript.
- ☐ JavaScript és compilat i Java és interpretat.
- ☐ JavaScript és interpretat i Java és compilat
- ☐ Cap de les anteriors.

### 4. Un algoritme és...

(1 Punto)

- ☐ Un conjunt ordenat i finit d'instruccions que condueixen a la solució d'un problema.
- ☐ Un conjunt d'ordres en un llenguatge de programació de alt nivell, com C.
- ☐ Les dues anteriors.
- ☐ Cap de les anteriors.

### 5. El ordre correcte és...

(1 Punto)

- ☐ Programa (codi)-Algoritme-Problema
- ☐ Problema –Programa(codi)-Algoritme
- ☐ Problema - Algoritme- Programa(codi
- ☐ Cap de les anteriors.

6. Una funció sempre ha de tenir...

(1 Punto)

- ☐ La paraula function i el nom de la funció.
- ☐ Un return.
- ☐ Uns paràmetres.
- ☐ Totes les anteriors.

7. Un 'evento' ..

(1 Punto)

- ☐ Mitjançant l'evento' es desencadena l'execució del codi associat.
- ☐ Per exemple onload, que és un 'evento' de finestra.
- ☐ Acció que fa una persona usuària
- ☐ Totes les anteriors.

8. onmousemove, onmouseout, onmouseup són...

(1 Punto)

- ☐ 'Eventos' de ratolí.
- ☐ 'Eventos' de l'on i l'off.
- ☐ Les dues anteriors.
- ☐ Cap de les anteriors.

9. Si tinc les següents operacions:

X=7;

Y=3;

X+=Y;

X++;

El resultat final de la Y i la X serà:

(1 Puntu)

- ☐ X=11 , Y=3
- ☐ Y=8, X=10
- ☐ Y=5, X=10
- ☐ Cap de les anteriors

10. Una funció ...

(1 Puntu)

- ☐ És un conjunt d'instruccions agrupades que fan una tasca en concret.
- ☐ Seria per exemple: `function sumar(num1,num2) { var suma = num1 + num2; return suma; }`
- ☐ Les dues anteriors.
- ☐ Cap de les anteriors.

11. La propietat innerHTML dins del document es pot fer servir per...

(1 Puntu)

- ☐ Llegir contingut.
- ☐ Afegir contingut.
- ☐ Escriure contingut.
- ☐ Totes les anteriors.

12. DOM ..

(1 Punto)

- ☐ El model d'estructura que han de tenir totes les pàgines Web.( object document model)
- ☐ Un model d'imatges.
- ☐ Les dues anteriors.
- ☐ Cap de les anteriors.

13. El codi JavaScript es pot insertar ...

(1 Punto)

- ☐ A un arxiu extern amb extensió js
- ☐ De manera interna amb el tag <script>
- ☐ En els propis elements HTML, inline.
- ☐ Totes les anteriors són correctes.

14. Els scripts poden anar ...

(1 Punto)

- ☐ Per exemple dins del body, al principi de tot.
- ☐ Per exemple dins del body, al final de tot.
- ☐ Les dues anteriors.
- ☐ Cap de les anteriors.

15. Si es fa servir el DOM, el codi js es recomana posar-lo..

(1 Puntu)

- ☐ Al final del body abans del seu tancament, perquè estigui el DOM carregat.
- ☐ És indiferent.
- ☐ Les dues anteriors
- ☐ Cap de les anteriors.

16. `getElementsByTagName()`....

(1 Puntu)

- ☐ És un mètode que em retorna una col·lecció d'elements del document.
- ☐ Mètode per poder donar classes.
- ☐ Les dues anteriors.
- ☐ Cap de les anteriors

17. Si fem `document.getElementById('menu').style.color='purple'`

(1 Puntu)

- ☐ Faria un canvi de fons de color al tag amb `id="menu"`
- ☐ Faria un canvi de fons de color a purple
- ☐ Faria un canvi de color de lletra al tag amb `id="menu"`
- ☐ Cap de les anteriors

18. Si fem `document.getElementById('lalmagen').src.color='blue'` amb un tag `img` amb `id="lalmagen"`

(1 Puntu)

- ☐ Faria un canvi d'imatge
- ☐ Faria un canvi de color
- ☐ Faria un canvi de color de la imatge
- ☐ No és una expressió correcte

19. var

`x, max: real;`

`fvar`

`x := llegirReal();`

`mentre x ≠ 0.0 fer`

`si x > max llavors max := x;`

`fsi`

`x := llegirReal();`

`fmentre`

`escriureReal(max);`

(1 Puntu)

- ☐ És un algoritme escrit en pseudocodi
- ☐ És un codi de js
- ☐ És un algoritme que calcula el màxim de certs números entrats per teclat
- ☐ La primera i la tercera opció són certes

20. Amb js es pot de manera dinàmica...  
(1 Punto)

- ☐ Fer canvis al estil
- ☐ Afegir contingut
- ☐ Canviar valors als atributs dels tags
- ☐ Totes les anteriors

---

Este contenido no está creado ni respaldado por Microsoft. Los datos que envíe se enviarán al propietario del formulario.

 Microsoft Forms