**HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN I**

1. Que es MVC
2. MVC es un patrón de programación que está dividido en tres capas, El Modelo, La Vista, y El Controlador.
3. Es un framework de desarrollo que permite enlazar bases de datos de diferentes proveedores.
4. Es un IDE Modelo, Vista y Controlador para desarrollar aplicaciones Orientado a Objetos.
5. Es un estilo arquitectónico para determinar las características de un servidor.
6. MVC es apropiado para aplicaciones windows y web?
7. SI
8. NO
9. Solo en WEB
10. Solo en Windows
11. Mencione cual no corresponde a las características de una arquitectura 3 capas.
12. El aspecto visual corresponde al Interface de Usuario.
13. La lógica de negocio se implementa en la base de datos para optimizar el proceso.
14. Esta arquitectura posee una capa de acceso a datos bien diferenciada.
15. Muchos componentes de la arquitectura de 3 capas es parte de MVC .
16. En un modelo MVC, que capa se encarga de los datos permite las consultas a la base de datos. Actualizaciones, consultas, búsquedas, etc.
17. Controlador
18. Vista
19. Modelo
20. Ninguna
21. Mencione cuál de las definiciones se ajunta a un definir un servidor.
22. Es un modelo de programación que permite trabajar directamente con un cliente para formar un estilo arquitectónico denominado cliente/servidor.
23. Estructura computacional de características superiores a una PC convencional que sirve para instalar software.
24. Elemento computacional que posee un servicio que será consumido por un cliente.
25. Elemento de una red que transporta información entre computadoras.
26. Es un software que actúa como intermediario entre un dispositivo de punto final o un equipo, y otro servidor del cual un usuario o cliente solicita un servicio y determina si puede tener acceso a ella.
27. Servidor de aplicaciones
28. Servidor de Proxy
29. Servidor de correo
30. Servidor virtual
31. Marque cual no corresponde a una ventaja de trabajar con una arquitectura Cliente/Servidor.
32. Permite HW y SW de distintas marcas y proveedores trabajando juntos.
33. Relativamente fácil de escalar donde lo necesite.
34. Posee un procesamiento distribuido.
35. Los sistemas operativos de los clientes y servidores deben ser los mismos para mejorar el rendimiento del proceso.

1. Cuál de las siguientes alternativas no corresponde a un software stack.
2. LAMP
3. MAMP
4. CAMP
5. WAMP
6. A que se refiere IoT.
7. Internet de las cosas
8. Es un protocolo de red.
9. Información y tiempo de proceso
10. Característica de los sistemas para procesar una información.
11. Al desarrollar aplicaciones que tienen acceso a datos, se debe realizar una separación clara entre los distintos niveles que constituyen la aplicación, este concepto corresponde a que estilo arquitectónico?.
12. Patron MVC
13. Aplicaciones de 3 capas
14. Aplicaciones N-Capas
15. Cliente/Servidor
16. Cuál es la diferencia entre un bit y un Byte.
17. En que uno corresponde a la unidad máxima de Memoria y el otro es un conjunto de 6 a 8 bytes
18. La diferencia es que uno es de datos y otro es conjunto de datos.
19. La diferencia es de 1024 MB de almacenamiento.
20. En que uno corresponde a la unidad mínima de Memoria y el otro es un conjunto 8 bits
21. ¿Qué es un atributo en Programación?
22. Son las cosas individuales que diferencian una clase de objetos de otros y determinan la apariencia, estado y otras cualidades de la clase.
23. Es un programa que transforma código fuente escrito en java a un código neutral a la plataforma conocido como java.
24. Es un entorno de desarrollo integrado libre, hecho principalmente para el lenguaje de programación Java.
25. Es un atributo de una parte de los datos que indica al ordenador (y/o al programador) algo sobre la clase de datos sobre los que se va a procesar.
26. ¿Qué es un sistema operativo?
27. Es una unidad de medida utilizada en informática que equivale a 1.024 bytes
28. Es el software básico de una computadora que provee una interfaz y que cuya función principal es administrar los recursos de una computadora.
29. Es un sistema complejo de la computadora que puede llegar a estar constituido por millones de componentes electrónicos elementales.
30. Es módulo ordenado de elementos para la computadora que se encuentran interrelacionados y que interactúan entre sí, en apoyo al usuario.
31. ¿Qué tipo de aplicación resultaría más útil para crear y editar cartas, informes y libros?
32. Base de datos
33. Explorador Web
34. Procesador de textos
35. Software para presentaciones
36. De los documentos o páginas Web que contienen texto, gráficos, sonido y video se dice que son:
37. Multimedia
38. Apto para impresoras
39. Formato de texto enriquecido (RTF)
40. Lenguaje de hipertexto (HTML)
41. Persona que es adicta a las computadoras y se encargar de romper candados o crear programas que abran o limiten software.
42. Hacker
43. Sniffer
44. Programador
45. Analista de sistemas
46. Según los roles de profesionales en el ecosistema TI en la actualidad mencione la jerarquía de ellos de menor a mayor especialización.

(1) Analista de sistemas (2) Programador

(3) Arquitecto de Software (4) Documentador

1. 1 – 2 – 3 – 4
2. 4 – 2 – 3 – 1
3. 4 – 2 – 1 – 3
4. 2 – 1 – 3 – 4

**ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS ORIENTADO A OBJETOS**

1. Conjunto de procedimientos y técnicas creados con el fin de mejorar la productividad en el desarrollo y la calidad del producto software, si no las utilizamos no tendríamos una organización del software.
   1. Diagrama de procesos
   2. Metodología de desarrollo de software
   3. Estructura de desarrollo
   4. Pseudocódigo
2. “Los precios podrán ser actualizados desde un panel de administración.” ¿Qué tipo de requerimiento es?.
3. Requerimiento funcional
4. Requerimiento de negocio
5. Requerimiento informático
6. Requerimiento de proyecto
7. Una asociación se define como una.
8. Recursividad
9. Unión
10. Relación
11. función
12. ¿Cuál es la diferencia entre un diagrama de caso de uso y un “caso de uso”?
13. Que en el diagrama de caso de uso es la representación de la interacción entre el sistema y el usuario y en el caso de uso se especifica el comportamiento del sistema.
14. El caso de uso es un conjunto de actores y un caso de uso es una funcionalidad.
15. El diagrama de casos de uso es la parte inicial para el desarrollo de software y el caso de uso es el punto de partida del diagrama.
16. Un diagrama de casos de uso contiene otros diagramas y un caso de uso forma parte de un diagrama.
17. Que es UML?
18. Unified Metodology Language
19. Unified Modeling Language
20. Unit Mododeling Language
21. Unit Metodology Language
22. Cuáles son las dos vistas que posee la estructura RUP
23. Vista Controller y Vista de interface
24. Vista Dinámica y Vista estática
25. Vista general y vista detallada
26. Vista Horizontal y Vista Vertical
27. Es un ciclo de desarrollo completo dando como resultado una entrega de producto ejecutable (interna o externa).
28. Elaboración
29. Inicio
30. Construcción
31. Iteración
32. En RUP, cuales son las Fases que establece el modelo?
33. Inicio, Elaboración, Desarrollo, Término
34. Inicio, Elaboración, Construcción, Despliegue
35. Inicio, Elaboración, Construcción, Transición
36. Inicio, Planificación, Diseño, Desarrollo, Despliegue
37. Para el desarrollo de software, entender el problema y el trabajo que debe ser realizado en un tiempo determinado, se refiere a:
38. Definir el objetivo
39. Planificar el proyecto
40. Definir el alcance del proyecto
41. Realizar los diagramas
42. Son funcionalidades que proveerá el sistema, de la manera en que éste reaccionará a entradas particulares que realiza el usuario. Nos referimos a:
43. Requerimientos no funcionales
44. Eventos del sistema
45. Requerimientos funcionales
46. Reglas de negocio del sistema
47. Cuál de las siguientes características no garantiza el UML.
48. Organización en el proceso de diseño de tal manera que analistas, clientes, desarrolladores y personas involucradas en el desarrollo del sistema sean capaces de comprenderlo.
49. Independencia entre el proceso de desarrollo y los lenguajes de programación.
50. Una base formal para entender el lenguaje de modelado.
51. Facilidad en la conexión de base de datos.