



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
CENTRO INDUSTRIAL Y DESARROLLO EMPRESARIAL DE SOACHA
Test de Conocimientos Previos

FECHA:

NOMBRE:

PROGRAMA: CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO PARA APLICACIONES WEB Y DISPOSITIVOS MOVILES CON PLATAFORMA ANDROID

COMPETENCIAS:

CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO

Para verificar los conocimientos previos adquiridos por el aprendiz, este cuestionario de conocimientos previos, permite evaluar su situación de partida respecto a los contenidos que se desarrollan en el módulo. El cuestionario está compuesto por: 14 preguntas relacionadas con los conocimientos sobre las competencias mencionadas anteriormente.

Resuelve el siguiente test solucionando lo solicitado o seleccionando la respuesta correcta resaltándola en amarillo. El archivo una vez terminado lo deben guardar como pdf y subirlo a la plataforma en el enlace propuesto.

1. Las actividades tienen que ser declaradas en:

- a) **AndroidManifest.xml**
- b) El fichero xml que tienen asignadas como vista
- c) No hace falta declararlas
- d) main.xml

3

2. Este código se utiliza para:

```
Intent i = new Intent(this, MI_CLASE.class);  
startActivity(i);
```

- a) Recoger datos al iniciar una actividad
- b) Asociar una vista a una actividad
- c) Devolver datos al finalizar una actividad
- d) **Iniciar una nueva actividad**

Las siguientes líneas de código sirven para:

```
3. Bundle extras = getIntent().getExtras();  
String s = extras.getString("usuario");  
int i = extras.getInt("edad");
```

- a) **Recoger los datos que nos han pasado a la actividad**
- b) Enviarle datos a una actividad que vamos a lanzar
- c) Devolver los datos a la actividad que nos ha lanzado
- d) Ninguna de las anteriores



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
CENTRO INDUSTRIAL Y DESARROLLO EMPRESARIAL DE SOACHA
Test de Conocimientos Previos

- 4.Cuál de los siguientes pasos es imprescindible para poder utilizar una actividad?
- a) Declararla en AndroidManifest.xml
 - b) Asignarle una vista
 - c) Definir una clase que la implemente
 - d) Todas las anteriores son ciertas
5. Para añadir un menu contextual a una aplicacion, la clase nueva que se tiene que crear es:
- Correcto
- a) No es necesario crear una clase nueva
 - b) Una actividad como las otras de la aplicacion, pero con un codigo especial
 - c) Una actividad especial para menus
 - d) Una clase cualquiera, añadiendo las preferencias en el codigo directamente
- 6.Cuál de los siguientes atributos modificará la forma en la que se visualizará la vista
- a) id
 - b) tag
 - c) clickable
 - d) on_click
 - e) padding
- 7.Cuál es la forma recomendable de establecer la propiedad layout_width.
- a) Indicando una dimensión concreta en pixels, por ejemplo 200px
 - b) Utilizando uno de los valores match_parent o fill_parent.
 - c) Indicando una dimensión concreta en mm, por ejemplo 200mm
 - d) Utilizando uno de los valores wrap_content o fill_parent
8. ¿Cuáles son los lenguajes más utilizados en Android?
- a) Java
 - b) Kotlin
 - c) C#
 - d) Python
 - e) Todos los anteriores

La arquitectura de Android consta de cinco componentes principales:

Aplicaciones, Marco de trabajo de Android, Tiempo de ejecución de Android
Bibliotecas de Plataformas, Kernel de Linux

a) Falso

b) Verdadero



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
CENTRO INDUSTRIAL Y DESARROLLO EMPRESARIAL DE SOACHA
Test de Conocimientos Previos

9. El siguiente código pertenece a un botón:

- a) Verdadero b) falso

<TextView

```
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Hello World!"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
    app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
```

10. ¿Qué código asociaría para crear una nueva una Interfaz en Java?

- a) public class Componente interface Product
b) **Componente cp = new Componente (interfaz)**
c) public class Componente implements Printable
d) Componente cp = new Componente()

11. El siguiente código: System.out.println("Ejemplo de un dato tipo float: " + floatNumber);

- a) Permite definir una variable Java
b) **Imprime el valor de una variable**
c) Imprime mensaje y el valor de la variable
d) Imprime la el valor de la variable y mensaje

12. El siguiente código permite:

DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://192.168.1.10/java_mysql", "root", "");

- a) controladores JDBC
b) carga la clase con el nombre indicado
c) carga un Driver jdbc
d) **Proporciona diversa información acerca de un driver**

13. Cree un Caso de Uso que permita describir que una Activity pueda leer datos desde una tabla

14. La siguiente función permite

```
fun sendMessage(view: View) {
    val editText = findViewById<EditText>(R.id.editTextTextPersonName)
    val message = editText.text.toString()
    val intent = Intent(this, DisplayMessageActivity::class.java).apply {
        putExtra(EXTRA_MESSAGE, message)
    }
    startActivity(intent)
}
```