

TEMA I.- SELECCIONA LA LETRA QUE CONTENGA LA RESPUESTA CORRECTA. (10 ptos)

1.- Esta palabra clave hace referencia a la instancia actual de la clase y también se usa como modificador.

- a) This b) static c) Void d) Using

2.- Es un modificador de acceso para tipos y miembros de tipo, es el nivel de acceso más permisivo.

- a) const b) public c) True d) While

3.- Esta instrucción ejecuta una instrucción o un bloque de instrucciones mientras una expresión booleana especificada se evalúa como.

- a) Main b) For c) Ren d) Lock

4.- Es un literal que representa una referencia nula que no hace referencia a ningún objeto.

- a) Override b) void c) null d) short

5.- Finaliza la ejecución del bucle contenedor más próximo o de la instrucción switch.

- a) break b) char c) operator d) sizeof

6.-Es el que contiene todos los componentes visuales que nos permiten elaborar nuestro formulario.

- a) Propiedades b) Cuadro Herramientas c) Exp.soluciones d) TextBox

7.- Contienen elementos que representan los scripts, las consultas, la información de conexión y los archivos necesarios para crear la solución de base de datos.

- a) Eventlong b) ImageList c) Exp.de Soluciones d) Messages

8.- Son los elementos que colocaremos en el formulario y este en sí, es también un objeto.

- a) Objetos b) Ventanas c) Eventos d) Barras

9.- Permite cambiar el color del fondo del formulario.

- a) Cursor b) BackColor c) ControlBox d) Enabled

10.- Este evento indica que cuando pase el puntero del mouse por el formulario se ejecutará lo que este codificado en él.

- a) Click b) FormClosing c) MouseMove d) CursorChanged

1- ¿Qué es un DataTable?

Es un complemento para la biblioteca jQuery Javascript. Es una Herramienta altamente flexible, construida sobre los cimientos de la mejora progresiva, que agrega todas estas características avanzadas a cualquier tabla HTML.

2-¿Qué tipos de errores pueden ocurrir en un programa C#?

- *Errores en tiempo de compilación:* ocurren porque la sintaxis del lenguaje no es correcta, de cajón este tipo de errores no permiten que la aplicación se ejecute.
- *Errores en tiempo de ejecución:* ocurren cuando la aplicación se está ejecutando, es cuando de repente la aplicación se cuelga o no se ejecuta.
- *Errores lógicos:* este tipo de errores la aplicación compila y se ejecuta de forma normal, pero, el error se da porque la aplicación no muestra los resultados esperados.

3- ¿Cuál es la diferencia entre una clase y un registro?

La diferencia entre class y struct es la visibilidad de sus miembros, siendo los miembros de struct públicos por defecto mientras que los de class son privados por defecto.

4- ¿Qué es un constructor?

Es una subrutina cuya misión es inicializar un objeto de una clase. En el constructor se asignan los valores iniciales del nuevo objeto.

5- ¿Cuáles son las ventajas de c# sobre C, C++ o Java?

- Un Lenguaje Seguro.
- Orientado a Objetos.
- Más Sencillo que C++
- Seguro pero flexible.
- Mejor Manejo de Memoria.
- Comentarios XML.
- Mayor Accesibilidad.
- Soporte Con Otros Lenguajes.

6- ¿Qué es SqlConnection?

Es una clase que nos sirve para construir objetos de conexión a una base de datos de Sql Server, estas bases de datos básicamente son para versiones de SQL Server 2000 y SQL Server 2005.

7- ¿Menciona dos características del Lenguaje C#?

Un compilador o intérprete, también es un programa. En un nivel intermedio se sitúa el lenguaje C, permitiendo beneficiarse de las ventajas de ambos tipos de lenguajes, y reduciendo sus inconvenientes.

8- ¿Qué es una Interfaz?

Se utiliza para nombrar a la conexión funcional entre dos sistemas, programas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, que proporciona una comunicación de distintos niveles permitiendo el intercambio de información.

9-¿Qué es una reutilización de código en un procedimiento almacenado?

Un procedimiento almacenado (store procedure) es un programa (o procedimiento) el cual es almacenado físicamente en una base de datos. la ventaja de un procedimiento almacenado es que al ser ejecutado, en respuesta a una petición del usuario, es ejecutado directamente en el motor de bases de datos el cual usualmente corre en un servidor separado.

10- ¿Para qué utilizamos la declaración “using”?

- Permitir el uso de tipos en un espacio de nombres de manera que no tenga que calificar el uso de un tipo en dicho espacio de nombres.
- Permitirle acceder a los miembros estáticos y a los tipos anidados de un tipo sin tener que calificar el acceso con el nombre del tipo.
- Para crear un alias para un espacio de nombre o un tipo. Esto se conoce como alias using (Directiva).

TEMA III.- SELECCIONA FALSO Ó VERDADERO DE ACUERDO A SU CONSIDERACIÓN. (10 ptos)

1.- En todo programa en C# debe existir un bloque llamado **Main**

- ☐ Falso
- ☒ Verdadero

2.- La orden que permite escribir en pantalla en C# es **Console.WriteLine**

- ☐ Falso
- ☒ Verdadero

3.-En C#, para declarar una variable que vaya almacenar números enteros se de usar el tipo de datos **entire**

- ☒ Falso
- ☐ Verdadero

4.- Por legibilidad, cada vez que se escribe una llave de apertura, se debería tabular a la derecha el siguiente bloque.

- ☐ Falso
- ☒ Verdadero

5.- La Abstracción consiste en aislar un elemento de su contexto o del resto de los elementos que lo acompañan

- ☐ Falso
- ☒ Verdadero

6.- La Herencia es capacidad que tiene una clase en convertirse en un nuevo objeto sin cambiar su esencia y luego volver al objeto original

- ☐ Falso
- ☒ Verdadero

7.- Una matriz es una estructura de datos que contiene una serie de variables del mismo tipo.

- ☐ Falso
- ☒ Verdadero

8.-Los **Items** Permite que el usuario modifique directamente las etiquetas de los elementos.

- ☐ Falso
- ☒ Verdadero

9.- La aplicación Windows forms me permite crear un formulario.

- ☐ Falso
- ☒ Verdadero

10.- **switch** es considerada una estructura de control.

- ☐ Falso
- ☒ Verdadero

TEMA IV.- COMPLETA LOS ESPACIOS EN BLANCO A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS. (10 ptos)

- 1.- es un lenguaje orientado a objetos moderno, simple y poderoso.
- 2.- empresa que desarrolló el lenguaje de programación C#
- 3.- una nueva arquitectura tecnológica, desarrollada por Microsoft para la creación y distribución del software como un servicio.
- 4.- Se llama crear un objeto a partir de una clase.
- 5.- Una contiene definiciones para un grupo de funcionalidades relacionadas que una clase no abstracta o una estructura deben implementar.
- 6.- es el manejador de base de datos ideal para trabajar un proyecto en C#.
- 7.- El método es el punto de entrada cuando se inicia una aplicación en C#.
- 8.- se le considera el lenguaje de programación estructurado donde nace el Lenguaje C#.
- 9.- Un es un bloque de código que contiene una serie de instrucciones.
- 10.- La instrucción termina la ejecución del método en el que aparece y devuelve el control al método de llamada.

Terminar intento...