

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 0,90 sobre 1,00

Dada la siguiente expresión
double x = 15/2.0:

Seleccione una:

- ☐ a. x vale 7 ya que el operador / es división entera.
- ☒ b. x vale 7.5 ya que al ser uno de los operandos de tipo real la división será real. ✓
- ☐ c. No se puede evaluar porque 15 es de tipo entero y 2.0 es de tipo real.
- ☐ d. Todas las anteriores son falsas.

La respuesta correcta es: x vale 7.5 ya que al ser uno de los operandos de tipo real la división será real.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,90/1,00**.

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 0,70 sobre 1,00

Respecto a los literales para tipos de dato en coma flotante podemos afirmar que...

Seleccione una:

- ☐ a. Los definidos como float usan para su representación un espacio de 32 bits.
- ☐ b. Los definidos como float usan para su representación un espacio de 4 bytes.
- ☐ c. Los definidos como double usan para su representación un espacio de 8 bytes.
- ☒ d. Todas las anteriores son ciertas. ✓

La respuesta correcta es: Todas las anteriores son ciertas.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,70/1,00**.

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias:

```
int x = 10;
```

```
int z = x++%5;
```

Seleccione una:

- ☐ a. x es 9 y z es 1.
- ☒ b. x es 11 y z es 0. ✓
- ☐ c. x es 9 y z es 0.
- ☐ d. x es 11 y z es 1.

La respuesta correcta es: x es 11 y z es 0.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El operador utilizado para comparar si dos valores son iguales es el signo igual =. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 0,90 sobre 1,00

La inicialización de variables se realiza

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Automáticamente cuando se trata de variables locales.
- ☒ b. Automáticamente cuando se trata de variables miembro. ✓
- ☒ c. A cero si son numéricas, a '\0' si son de tipo char y a false si son booleanas. ✓
- ☐ d. A '0', si son de tipo char, a null si son numéricas y a false si son booleanas.

Las respuestas correctas son: Automáticamente cuando se trata de variables miembro., A cero si son numéricas, a '\0' si son de tipo char y a false si son booleanas.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,90/1,00**.

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los tipos de datos primitivos son

Seleccione una:

- ☐ a. boolean, String, byte, short, int, long, float, double.
- ☒ b. boolean, char, byte, short, int, long, float, double. ✓
- ☐ c. boolean, char, byte, short, int, long, float, double, array, String.
- ☐ d. boolean, char, byte, short, int, long, float, double, array.

La respuesta correcta es: boolean, char, byte, short, int, long, float, double.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En un lenguaje fuertemente tipado

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. No hacen falta conversiones de tipo porque se hacen de manera automatica.
- ☒ b. Existe un control muy exhaustivo de los datos. ✓
- ☒ c. A todo dato le corresponde un tipo antes de que se ejecute el programa. ✓
- ☐ d. El proceso de compilación es más lento debido a que no puede optimizar el tratamiento de los tipos.

Las respuestas correctas son: Existe un control muy exhaustivo de los datos., A todo dato le corresponde un tipo antes de que se ejecute el programa.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una variable local almacena un valor temporal y se declara dentro de

Seleccione una:

- ☐ a. Una clase.
- ☒ b. Un método. ✓
- ☐ c. Un tipo de datos.
- ☐ d. Un bloque de código entre corchetes.

La respuesta correcta es: Un método.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.