

Comenzado el	miércoles, 9 de octubre de 2024, 17:16
Estado	Finalizado
Finalizado en	miércoles, 9 de octubre de 2024, 17:19
Tiempo empleado	2 minutos 52 segundos
Calificación	9,00 de 10,00 (90%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de las siguientes clases se utiliza para reproducir audio y video en Android?

- ☐ a. Camera
- ☐ b. SensorManager
- ☒ c. MediaPlayer ✓
- ☐ d. MediaRecorder

La respuesta correcta es: MediaPlayer

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de las siguientes es una limitación común en la ejecución de aplicaciones en dispositivos móviles?

- ☒ a. Alto consumo de memoria ✓
- ☐ b. Baja capacidad de respuesta a eventos táctiles
- ☐ c. Ausencia de almacenamiento persistente
- ☐ d. Falta de conectividad con otros dispositivos

La respuesta correcta es: Alto consumo de memoria

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes lenguajes se utiliza para desarrollar aplicaciones nativas en Android?

- ☐ a. Swift
- ☐ b. Python
- ☒ c. Kotlin ✓
- ☐ d. JavaScript

La respuesta correcta es: Kotlin

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es la característica principal de un motor de juegos 3D?

- ☐ a. Capacidad para gestionar gráficos bidimensionales
- ☒ b. Representación de escenas en un espacio tridimensional ✓
- ☐ c. Posibilidad de reproducir sonido estéreo
- ☐ d. Soporte para eventos táctiles

La respuesta correcta es: Representación de escenas en un espacio tridimensional

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es la función de un emulador en el desarrollo de aplicaciones móviles?

- ☐ a. Crear aplicaciones basadas en inteligencia artificial
- ☐ b. Ejecutar aplicaciones en un entorno de producción
- ☐ c. Conectar dispositivos móviles con servidores remotos
- ☒ d. Simular el comportamiento de dispositivos móviles ✓

La respuesta correcta es: Simular el comportamiento de dispositivos móviles

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué clase se emplea para garantizar la persistencia de datos en una aplicación Android?

- ☐ a. Intent
- ☒ b. SQLiteDatabase ✓
- ☐ c. AlertDialog
- ☐ d. Activity

La respuesta correcta es: SQLiteDatabase

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué clase se usa para capturar imágenes a partir de la cámara del dispositivo?

- ☐ a. AudioRecord
- ☐ b. SensorManager
- ☐ c. ImageView
- ☒ d. Camera ✓

La respuesta correcta es: Camera

Pregunta 8

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Qué clase se utiliza comúnmente para manejar ventanas y menús en una aplicación gráfica de Android?

- ☐ a. Activity
- ☐ b. Intent
- ☒ c. View ✗
- ☐ d. Dialog

La respuesta correcta es: Activity

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué componente de un motor de juegos se encarga del procesamiento de gráficos?

- ☐ a. AudioManager
- ☐ b. SceneGraph
- ☐ c. InputManager
- ☒ d. Render Engine ✓

La respuesta correcta es: Render Engine

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué tipo de conexión se establece con las clases de la librería `URLConnection` en Android?

- ☐ a. Conexiones con bases de datos locales
- ☒ b. Conexiones HTTP y HTTPS ✓
- ☐ c. Conexiones con servicios Bluetooth
- ☐ d. Comunicación USB

La respuesta correcta es: Conexiones HTTP y HTTPS