

Comenzado el	viernes, 15 de marzo de 2024, 18:08
Estado	Finalizado
Finalizado en	viernes, 15 de marzo de 2024, 18:15
Tiempo empleado	7 minutos 36 segundos
Puntos	8,00/10,00
Calificación	4,00 de 5,00 (80%)
Comentario -	Apreciado/a estudiante buen trabajo debes seguir trabajando y analizando los elementos que permiten fortalecer las competencias del curso.

Pregunta **1**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Servicios →

Son pilares del paradigma orientado a objetos

- ☐ a. El modelo cascada
- ☐ b. la utilización de código espagueti
- ☐ c. el desarrollo secuencial de las actividades
- ☒ d. la herencia, el polimorfismo y la reutilización

Pregunta **2**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En la programación orientada a objetos se utilizan varios archivos para que puedan compartir información entre ellos

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

Pregunta **3**

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Qué se entiende por modelo?

- ☒ a. Representar información y mostrarla mediante un lenguaje.
- ☐ b. La representación física tridimensional del objeto
- ☐ c. la representación gráfica de un objeto real
- ☐ d. Representar el objeto.

Pregunta **4**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La clase se caracteriza por tener un nombre o instancia, unos atributos que le ayudan a su funcionamiento y unos métodos que realizan las funciones para la que está programada

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

Pregunta **5**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El modelo cascada se puede utilizar cuando

- ☐ a. solo se hace hasta la etapa de diseño
- ☐ b. se predice que se van a presentar cambios
- ☐ c. el programa tiene muchos requerimientos
- ☒ d. los requerimientos no son cambiantes

Pregunta **6**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un sistema procedimental hace referencia a:

- ☐ a. que tiene muchos procedimiento en su programación
- ☒ b. Que realiza una etapa detrás de la otra
- ☐ c. que realiza operaciones matemáticas
- ☐ d. que utiliza un lenguaje de programación de máquina

Pregunta **7**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Pregunta de opción múltiple con múltiple respuesta

De las siguientes son técnicas de modelamiento:

- ☒ a. UML
- ☒ b. SSADM
- ☐ c. Java
- ☒ d. Syntropy

Pregunta **8**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

UML es una metodología que aporta al desarrollo de software y sistemas en general unos instrumentos gráficos estandarizados que apoyan cada una de estas etapas con el fin de proporcionar una visión exacta de los procesos

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

Pregunta **9**

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

UML es un lenguaje de programación

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

Pregunta **10**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

UML se utiliza únicamente en el desarrollo secuencial y en cascada

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso

