

Solución Test Entornos de Desarrollo Diciembre UD1, UD2, UD3 y UD4

1. El software se define como:

- A) La parte física del ordenador
- B) Programas, instrucciones y datos
- C) Solo aplicaciones de usuario
- D) Hardware lógico

2. Eclipse o VS Code son ejemplos de:

- A) Lenguajes
- B) Sistemas operativos
- C) Entornos de desarrollo (IDE)
- D) Frameworks

3. Un lenguaje de alto nivel se caracteriza por:

- A) Cercanía al hardware
- B) Uso de ceros y unos
- C) Mayor abstracción y legibilidad
- D) Dependencia del procesador

4. Git es un sistema de control de versiones:

- A) Centralizado
- B) Distribuido
- C) Exclusivo online
- D) Propietario

5. Una ventaja clave de Git es:

- A) Depender del servidor
- B) No guardar historial
- C) Copia completa del repositorio en local
- D) No permitir ramas

6. Un commit representa:

- A) Una rama
- B) Un conflicto
- C) Una instantánea del proyecto
- D) Un repositorio

7. El comando que prepara archivos para commit es:

- A) git commit
- B) git push
- C) git add
- D) git status

8. El archivo .gitignore sirve para:

- A) Guardar credenciales
- B) Eliminar archivos
- C) Excluir archivos del versionado
- D) Crear ramas

9. Scrum es:

- A) Un lenguaje
- B) Un framework ágil
- C) Una herramienta
- D) Un patrón de diseño

10. Los sprints en Scrum suelen durar:

- A) 1 día
- B) 1-4 semanas
- C) 2-6 meses
- D) Sin límite

11. El Product Owner es responsable de:

- A) Programar
- B) Facilitar reuniones
- C) Priorizar el Product Backlog
- D) Resolver conflictos técnicos

12. La Daily Scrum dura como máximo:

- A) 5 minutos
- B) 10 minutos
- C) 15 minutos
- D) 30 minutos

13. Kanban se basa principalmente en:

- A) Sprints cerrados
- B) Roles fijos
- C) Flujo continuo y visualización
- D) Entregas trimestrales

14. Un límite WIP sirve para:

- A) Aumentar tareas
- B) Evitar sobrecarga de trabajo
- C) Medir velocidad
- D) Eliminar backlog

15. XP pone especial énfasis en:

- A) Documentación extensa
- B) Calidad técnica del código
- C) Jerarquía
- D) Entregas anuales

16. Un patrón de diseño es:

- A) Código reutilizable
- B) Una librería
- C) Una solución reutilizable a un problema común
- D) Un framework

17. Singleton garantiza:

- A) Varias instancias
- B) Herencia múltiple
- C) Una única instancia
- D) Bajo acoplamiento siempre

18. El patrón Factory se usa para:

- A) Añadir funcionalidades
- B) Crear objetos sin exponer la lógica
- C) Notificar cambios
- D) Cambiar estados

19. Adapter sirve para:

- A) Crear objetos
- B) Traducir interfaces incompatibles
- C) Encapsular acciones
- D) Gestionar estados

20. Decorator permite:

- A) Cambiar algoritmos
- B) Añadir funcionalidades dinámicamente
- C) Crear instancias únicas
- D) Gestionar flujos

21. Observer se basa en:

- A) Encapsular comandos
- B) Notificar cambios a observadores
- C) Cambiar estados
- D) Crear objetos complejos

22. Strategy permite:

- A) Notificar eventos
- B) Cambiar algoritmos en tiempo de ejecución
- C) Crear instancias
- D) Encapsular acciones

23. Command encapsula:

- A) Algoritmos
- B) Estados
- C) Acciones como objetos
- D) Dependencias

24. El patrón State se usa cuando:

- A) Hay un solo comportamiento
- B) El comportamiento depende del estado**
- C) No hay estados
- D) Se usan eventos

25. SOLID es:

- A) Un lenguaje
- B) Un framework
- C) Un conjunto de principios de diseño**
- D) Un patrón

26. Los patrones creacionales se centran en:

- A) Comunicación entre objetos
- B) Creación de objetos**
- C) Flujo de datos
- D) Interfaces gráficas

27. ¿Cuál NO es un pilar de Scrum?

- A) Transparencia
- B) Inspección
- C) Adaptación
- D) Jerarquía**

28. Word, Spotify o un navegador web son:

- A) Software de sistema
- B) Software de aplicación**
- C) Software de desarrollo
- D) Lenguajes de programación

29. ¿Qué comando añade archivos al área de preparación?

- A) git status
- B) git add**
- C) git commit
- D) git push

30. ¿Qué comando descarga y fusiona cambios del remoto?

- A) git merge
- B) git pull**
- C) git clone
- D) git diff