Preguntas:

¿Cuántas partes principales componen un ordenador según el texto?

a. 1

b. 2

c. 3

d. 4

¿Cuáles son los tres tipos de software mencionados en el texto?

a. Operativo, de programación, y aplicativo

b. Sistema, de desarrollo, y aplicaciones

c. Básico, avanzado, y especializado

* d. Principal, secundario, y terciario

¿Qué función cumple el sistema operativo en un ordenador?

a. Desarrollar programas

b. Ejecutar aplicaciones

c. Configurar hardware

* d. Todas las anteriores

¿Cuál es un ejemplo de software de programación mencionado en el texto?

a. Procesador de textos

b. Sistema operativo

c. Reproductor de música

* d. Compilador

¿Cuál es la relación indisoluble mencionada entre hardware y software?

a. Dependencia mutua

b. Relación directa

c. Conexión inalámbrica

* d. Independencia total

¿Cómo se traducen las señales eléctricas en informática?

a. A códigos numéricos

b. A letras y números

c. A instrucciones de programación

* d. A secuencias de 0 y 1 (código binario)

¿Qué porcentaje de grandes proyectos de software se estima que fracasan según el texto?

a. 26%

b. 48%

c. 74%

* d. 100%

¿Cuál es la principal causa del fracaso de un proyecto de software según el texto?

a. Falta de recursos

b. Falta de planificación y mala gestión

c. Complejidad del software

* d. Cambios en los requisitos

¿Qué es el ciclo de vida del software según el texto?

a. La duración de un programa

b. Las etapas de desarrollo desde la concepción hasta la implementación

c. La fase de pruebas

* d. La evolución del software en el tiempo

¿Cuál es uno de los modelos de ciclo de vida del software mencionados en el texto?

a. Modelo Espiral

b. Modelo en Cascada

c. Modelo de Prototipos

* d. Todos los anteriores

¿En qué consiste el modelo de Prototipos?

a. Desarrollar versiones cada vez mejores del software

b. Pasar de una fase a otra sin retorno posible

c. Elaborar un prototipo inicial evaluado por el cliente y mejorarlo sucesivamente

* d. Desarrollar software de manera incremental

¿Qué caracteriza a las metodologías ágiles de desarrollo de software?

a. Enfoque proactivo

b. Desarrollo iterativo e incremental

c. Colaboración de equipos auto-organizados

* d. Todas las anteriores

¿Cuál es una ventaja de la gestión ágil de proyectos mencionada en el texto?

a. Reducción de costes

b. Mayor satisfacción del cliente

c. Mayor control y capacidad de predicción

* d. Todas las anteriores

¿Cuál es un ejemplo de metodología ágil mencionada en el texto?

a. Prototipos

b. Scrum

c. Modelos Evolutivos

* d. Modelos Clásicos

¿Qué es Kanban en el contexto de metodologías ágiles?

a. Un sistema de tarjetas para el desarrollo de software

b. Un marco de desarrollo incremental

c. Un conjunto de herramientas para el desarrollo de programas informáticos

* d. Un modelo en cascada

¿Qué es Scrum en el contexto de metodologías ágiles?

a. Un sistema de tarjetas

b. Un modelo en espiral

c. Un marco de desarrollo incremental con iteraciones regulares

* d. Un conjunto de herramientas para el desarrollo de software

¿Qué es XP (Programación Extrema) en el contexto de metodologías ágiles?

a. Un sistema de tarjetas

b. Un modelo en espiral

c. Un marco de desarrollo incremental

* d. Un enfoque ágil centrado en la mejora de la eficiencia del equipo de desarrollo

¿Cuál es el propósito de los lenguajes de programación según el texto?

a. Comunicarse con el hardware del ordenador

b. Realizar pruebas de software

c. Configurar el sistema operativo

* d. Documentar el código fuente

¿Qué es el lenguaje máquina según el texto?

a. Un lenguaje artificial creado por humanos

b. Instrucciones combinadas de unos y ceros

c. Un lenguaje fácil de aprender y usar

* d. Un lenguaje de programación de alto nivel

¿Cuál es un ejemplo de lenguaje de programación de bajo nivel mencionado en el texto?

a. Python

b. Ensamblador

c. Java

* d. C#

¿Cuál es un ejemplo de lenguaje de programación de alto nivel mencionado en el texto?

a. C++

b. Ensamblador

c. Fortran

* d. Assembler

¿Qué es un compilador según el texto?

a. Un programa que traduce código fuente a lenguaje máquina

b. Un sistema operativo

c. Un lenguaje de programación

* d. Una herramienta de gestión de proyectos

¿Cuál es el propósito del compilador según el texto?

a. Ejecutar programas

b. Traducir código fuente a código de máquina

c. Crear interfaces de usuario

* d. Todas las anteriores

¿Qué es un intérprete según el texto?

a. Un programa que traduce código fuente a lenguaje máquina

b. Un programa que ejecuta directamente el código fuente

c. Una herramienta de gestión de proyectos

* d. Una interfaz de usuario

¿Cuál es la diferencia clave entre un compilador y un intérprete según el texto?

a. El compilador traduce el código fuente a código de máquina antes de la ejecución, mientras que el intérprete lo hace línea por línea durante la ejecución.

b. El compilador ejecuta el código fuente directamente, mientras que el intérprete traduce el código a código de máquina antes de la ejecución.

c. Ambos traducen el código fuente a código de máquina, pero el compilador lo hace más rápidamente.

* d. El intérprete es solo una versión más avanzada del compilador.

¿Cuál es el propósito de los sistemas de gestión de bases de datos (DBMS)?

a. Crear interfaces de usuario

b. Almacenar, gestionar y recuperar datos de manera eficiente

c. Ejecutar programas

* d. Traducir código fuente a código de máquina

¿Cuál es un ejemplo de sistema de gestión de bases de datos mencionado en el texto?

a. Oracle Database

b. Compilador

c. Sistema operativo

* d. Intérprete

¿Qué es la ingeniería inversa según el texto?

a. El proceso de comprender la estructura y el funcionamiento de un software existente

b. La creación de un software desde cero

c. La mejora continua de un programa

* d. El desarrollo de software mediante la reutilización de código

¿Qué es la programación orientada a objetos según el texto?

a. Un enfoque de desarrollo de software que se centra en objetos y sus interacciones

b. Un modelo de programación lineal

c. La programación en lenguaje ensamblador

* d. Un enfoque de desarrollo de software basado en tarjetas

¿Cuál es un principio fundamental de la programación orientada a objetos mencionado en el texto?

a. Encapsulación

b. Modelado lineal

c. Desarrollo incremental

* d. Todos los anteriores

Respuestas:

* c. 3
* b. Sistema, de desarrollo, y aplicaciones
* b. Ejecutar aplicaciones
* d. Compilador
* a. Dependencia mutua
* d. A secuencias de 0 y 1 (código binario)
* c. 74%
* b. Falta de planificación y mala gestión
* b. Las etapas de desarrollo desde la concepción hasta la implementación
* d. Todos los anteriores
* c. Elaborar un prototipo inicial evaluado por el cliente y mejorarlo sucesivamente
* d. Todas las anteriores
* b. Mayor satisfacción del cliente
* b. Scrum
* a. Un sistema de tarjetas para el desarrollo de software
* c. Un marco de desarrollo incremental con iteraciones regulares
* d. Un enfoque ágil centrado en la mejora de la eficiencia del equipo de desarrollo
* a. Comunicarse con el hardware del ordenador
* b. Instrucciones combinadas de unos y ceros
* b. Ensamblador
* a. C++
* a. Un programa que traduce código fuente a lenguaje máquina
* b. Traducir código fuente a código de máquina
* b. Un programa que ejecuta directamente el código fuente
* a. El compilador traduce el código fuente a código de máquina antes de la ejecución, mientras que el intérprete lo hace línea por línea durante la ejecución.
* b. Almacenar, gestionar y recuperar datos de manera eficiente
* a. Oracle Database
* a. El proceso de comprender la estructura y el funcionamiento de un software existente
* a. Un enfoque de desarrollo de software que se centra en objetos y sus interacciones
* a. Encapsulación