



Seguir

Estás siguiendo a Miriada X.

Follow @miriadax

[Mi Página](#) | [Cursos](#) | [Universidades e instituciones](#) | [Conócenos](#) | [Soporte](#)

Desarrollo de servicios en la nube con HTML5, Javascript y node.js

[Inicio](#) | [Syllabus](#) | [Foro](#) | [Blog](#)

Módulos

Modulo 0. Introducción al curso, al programa y al Sistema Operativo UNIX

Modulo 1. Introducción a JavaScript de servidor y a node.js. Sentencias, Variables, Booleanos, Números, Strings y Funciones

Tema 0: Transparencias del módulo

Tema 1. Introducción a Javascript. Tipos y valores

Tema 1. Cuestionario opcional

Tema 2. Programa, sentencia, variable y comentario

Tema 2. Cuestionario opcional

Tema 3. Expresiones con variables

Tema 3. Cuestionario opcional

Modulo 1. Introducción a JavaScript de servidor y a node.js. Sentencias, Variables, Booleanos, Números, Strings y Funciones

Prueba realizada

Tu resultado en el test ha sido: 90%

Has superado el test.

Tus respuestas

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x /= 2;`

- ☐ 0
- ☒ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución

Correct

Tema 4. Introducción node.js

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = ++x +1;`

Tema 5. Booleano, igualdad y otros operadores lógicos**Tema 5. Cuestionario opcional****Tema 6. Sentencia IF/ELSE****Tema 7. Números****Tema 7. Cuestionario obligatorio****Tema 8. Strings e internacionalización (I18N)****Tema 8. Cuestionario opcional****Tema 9. Funciones****Tema 9. Cuestionario obligatorio****Tema 10. Funciones como objetos y cierres****Tema 10. Cuestionario obligatorio****Ejercicio P2P Opcional****Modulo 2. Introducción a JavaScript de servidor y a node.js. Bucles, Clases predefinidas, Objetos, Propiedades y Métodos; Prototipos y Clases; Arrays; JSON; Funciones como Objetos y Cierres (Closures)****Modulo 3. Modulos node.js; Expresiones Regulares; Eventos, Entorno de Ejecución y Concurrencia en node.js; Ficheros y Flujos****Modulo 4. Introducción a HTTP y a los Servidores**☐ 0☐ 1☐ 2☐ 3☒ 4☐ 20☐ "20"☐ ErrorDeEjecución

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = k +1;`

☐ 0☐ 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 20☐ "20"☒ ErrorDeEjecución

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = ++t +1;`

☐ 0☐ 1☐ 2☐ 3

Web; Introducción a express y al Middleware Static; Introducción a REST; Aplicaciones express.js y Composición de Middlewares; Formularios GET y POST; Parámetros Ocultos

- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☒ ErrorDeEjecución

Modulo 5. Gestión de versiones de proyectos con git y GITHUB; Proyecto, Espacio de Trabajo y Versiones (Commit); Arboles y Ramas de un proyecto; Repositorios Remoto y colaboración a través de GITHUB

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = 1 + x++;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☒ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución

Modulo 6. Proyecto Quiz I: Patrón Modelo-Vista-Controlador (MVC); generación del proyecto con express-generator; Primera Página y Primera Pregunta; Despliegue en la nube (Heroku)

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x *= 2;`

Modulo 7. Proyecto Quiz II: La Base de Datos (DB), Tablas, sequelize.js y SQLite; Despliegue en Heroku utilizando Postgres; Presentación de Listas de Quizes y Autoload

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☒ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución

Modulo 8. Proyecto Quiz III: Gestión de Listas de Quizes, Creación, Edición y Borrado

Modulo 9. Proyecto Quiz IV: Creación y Moderación de Comentarios a Quizes; Relaciones entre Tablas de la Base de Datos;

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x = x + t;`

Sesiones, Autenticación y Autorización; HTTP Seguro (HTTPS)

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☒ ErrorDeEjecución

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x -= 2;`

- ☒ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución

Correct

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x = ++z;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20

- ☐ "20"
- ☒ ErrorDeEjecución

Correct

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = 1 + --x;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☒ ErrorDeEjecución

Has realizado 1 de 10 intentos

[¿Desea volver a acceder al test?](#)

Mejorar nota

anterior

Siguiente



Telefónica Educación Digital



uni>ersia