

Test Tema 124 #1

Actualizado el 13/04/2025

1. Señale la afirmación correcta respecto de las aplicaciones móviles:

- a) Las aplicaciones híbridas se desarrollan para un sistema operativo en particular, ya sea Android o iOS.
- b) Las aplicaciones nativas están diseñadas para funcionar en cualquier sistema operativo y utilizan la misma base de código
- c) Las aplicaciones híbridas están diseñadas para funcionar en cualquier sistema operativo y utilizan la misma base de código, mientras que las aplicaciones nativas se desarrollan para un sistema operativo en particular, ya sea Android o iOS.
- d) Todas las respuestas son incorrectas

2. ¿Cuál de los siguientes no es un framework de desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma?

- a) React Native.
- b) Flutter.
- c) Swift.
- d) Xamarin.

3. Las media queries:

- a) Permiten realizar consultas para obtener elementos multimedia.
- b) Permiten determinar cuál es el tamaño del dispositivo que se está utilizando.
- c) Permiten realizar queries en bases de datos, pero no modificar los registros.
- d) Permiten tanto realizar queries en bases de datos como modificar los registros obtenidos.

4. Qué significa media query

- a) Es una característica de CSS. Te permite crear e implementar diseños que se adaptan a las propiedades del dispositivo que estás usando.
- b) Permiten realizar consultas para obtener elementos multimedia.
- c) Indica el tipo de ejecución de archivos
- d) Todas las respuestas son incorrectas

5. ¿Cuál NO es una ventaja de las apps híbridas?

- a) Mayor rendimiento
- b) Desarrollo y mantenimiento a menor coste
- c) Desarrollo más rápido para múltiples plataformas
- d) Mayor alcance de mercado

6. ¿Cuál de las siguientes herramientas de pruebas es específica para aplicaciones móviles?:

- a) Sikuli.
- b) WatIn.
- c) Appium.
- d) Capybara.

7. Indique cuál de los siguientes NO es un "framework" para el desarrollo de aplicaciones móviles híbridas:

- a) Xamarin.
- b) Flutter.
- c) React Native.
- d) Jxs Mobile.

8. En el ámbito del desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles, señale la respuesta INCORRECTA:

- a) PhoneGap es un framework que se basa en la utilización de HTML, CSS y Javascript para construir aplicaciones híbridas.
- b) Xamarin permite el desarrollo de aplicaciones nativas iOS, Android y Windows con código compartido en lenguaje C#.
- c) XCode es un entorno de desarrollo de código abierto, creado por Google, para el desarrollo nativo de aplicaciones para Android.
- d) Swift es un lenguaje de programación de código abierto, creado por Apple, que permite diseñar apps para iOS.

9. ¿Cuál de las siguientes NO forma parte de la arquitectura de la plataforma Android?

- a) Android Runtime.
- b) Hardware Abstraction Layer (HAL).
- c) Linux Kernel.
- d) Cocoa Touch.

10. ¿Cuál de las siguientes NO es una app de ofimática para dispositivos móviles?

- a) Microsoft Office
- b) Libre Office
- c) OfficeSuite
- d) WPS Office

11. ¿Cómo se denominan las aplicaciones móviles desarrolladas con un SDK concreto y optimizadas para ser utilizadas en un sistema operativo en particular?

- a) Aplicaciones móviles multiplataforma.
- b) Aplicaciones móviles híbridas.
- c) Aplicaciones web móviles.
- d) Aplicaciones móviles nativas.

12. Para un proyecto de desarrollo de aplicaciones móviles elija un marco de desarrollo apropiado.

- a) BLENDER.
- b) XAMARIN
- c) TORCH
- d) -

13. Señale la opción correcta:

- a) Las aplicaciones híbridas se basan en tecnologías como HTML5, CSS o JavaScript
- b) Las aplicaciones nativas no necesitan ser instaladas en el terminal
- c) Las aplicaciones web móviles se crean específicamente para un sistema operativo móvil
- d) Tanto las aplicaciones híbridas como las nativas son independientes del sistema operativo móvil

14. El entorno de desarrollo XCode se utiliza para el desarrollo de:

- a) Aplicaciones Android
- b) Aplicaciones iOS
- c) Aplicaciones híbridas
- d) Aplicaciones web móviles

15. ¿Qué es una Webview?:

- a) Es un componente del sistema operativo que permite tener una vista nativa capaz de mostrar contenido de otras web ya existentes sin tener que abrir otro navegador.
- b) Es un componente que permite rotar la pantalla del dispositivo móvil.
- c) Es un componente que permite cambiar el tamaño de una página web.
- d) Es un componente que permite personalizar una página web.

16. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es cierta en relación con las PWA (Progressive Web Application)?

- a) Requieren un lenguaje nativo diferente por SO, que permite el acceso más directo a los recursos del dispositivo y funcionalidades del SO.
- b) Pueden utilizarse sin conexión a Internet.
- c) No tienen acceso al hardware del dispositivo.
- d) Requieren ser distribuidas a través de un sistema de distribución digital, como Apple App Store o Google Play.

17. ¿Cuál de las siguientes respuestas es una API gráfica soportada por Android?:

- a) Molten.
- b) Metal.
- c) Direct2D.
- d) Vulkan.

18. Indique cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA sobre las funcionalidades de un gestor de dispositivos móviles (MDM):

- a) El MDM permite el bloqueo y borrado de dispositivos gestionados de forma remota.
- b) Permite definir diferentes políticas de seguridad en función del sistema operativo del dispositivo móvil.
- c) Permite distribuir aplicaciones a los dispositivos gestionados.
- d) El MDM no permite la geolocalización de un dispositivo gestionado.

19. Gradle permite el uso de un conjunto específico de reglas para generar distintas versiones de una App en:

- a) Android
- b) iOS
- c) Tizen
- d) Puede usarse en todas las opciones mencionadas empleando los plugins disponibles para cada entorno

20. Señale cuál de los siguientes lenguajes de programación de código abierto y diseñado por Apple permite diseñar aplicaciones móviles para iOS:

- a) Go (Golang).
- b) Kotlin.
- c) Swift.
- d) Ninguno de los anteriores.

21. WURFL es:

- a) Una aplicación web que permite comparar diferentes versiones de un mismo documento.
- b) Un repositorio de información que identifica, a partir de la metainformación de una petición web de un dispositivo móvil, sus capacidades y limitaciones.
- c) Un motor de búsqueda que pone el foco en la rastrear personas, su actividad online y su posible posición geográfica.
- d) Un entorno para desarrollar juegos nativos o web para cada plataforma, como Play Station, Wii, PC, Mac, etc.

22. La ABI de un dispositivo se refiere a:

- a) La interfaz binaria de aplicación (Application Binary Interface) según la combinación de CPU y el conjunto de instrucciones de un dispositivo.
- b) El volumen o Interacción en Bytes de la Aplicación (Application Bytes Interface) según la CPU del dispositivo.
- c) La integración de bytecodes de aplicación (Application Bytecodes Integration) del conjunto de instrucciones de un dispositivo.
- d) Los requisitos de interfaces interactivas de las aplicaciones (Applications Being Interactive) según el modelo del dispositivo.

23. Aplicación híbrida versus nativa

- a) La naturaleza, el caso de uso y el entorno de la aplicación pueden influir en su decisión.
- b) La decisión de elegir híbrido o nativo se basa en los objetivos y la prioridad del negocio.
- c) Las aplicaciones nativas tienen la ventaja adicional de funciones que son específicas del sistema operativo en el que está construida la aplicación, por ejemplo, GPS, cámara, libreta de direcciones y más.
- d) Todas las respuestas son correctas

24. Indique cuál de los siguientes términos corresponde al nombre de un lenguaje de programación de código abierto pensado para funcionar con la Máquina Virtual de Java (JVM):

- a) Rabbit
- b) Aiva
- c) Kotlin
- d) Lumen

25. Son frameworks para el desarrollo de aplicaciones híbridas los siguientes:

- a) Ionic.
- b) Onsen UI.
- c) Apache Cordova.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

26. El elemento Webview:

- a) Sólo puede utilizarse en apps híbridas.
- b) Sólo puede utilizarse en apps nativas Android siempre que cumpla las políticas establecidas para su distribución en Google play.
- c) Sólo puede utilizarse en apps nativas iOS siempre que cumpla las políticas establecidas para su distribución en Apple Store.
- d) Puede emplearse tanto en apps híbridas como nativas.

27. ¿Cuál es la extensión de los archivos en los que se empaquetan las aplicaciones iOS?

- a) XML.
- b) IPA.
- c) APK.
- d) APPX.

28. Se quiere desplegar una app realizada por el Servicio Gallego de Salud para dispositivos Android en la plataforma Google Play. ¿Desde qué aplicación o sitio web se accede para realizar el proceso de publicación de la app?

- a) Desde la página Google Play Console, para lo que es necesario darse de alta como desarrollador.
- b) Se accede desde la página de Google Play utilizando el menú que da acceso a las opciones para desarrolladores.
- c) Desde el entorno de desarrollo Android Web Application que integra el proceso de publicación de Apps en distintos repositorios de apps.
- d) Desde la consola de desarrollo Sergas App Developer.

29. Son APIS de HTML5 las siguientes:

- a) HTML Geolocation: usada para obtener la información geográfica del usuario.
- b) HTML Drag and Drop: permite arrastrar y soltar objetos.
- c) HTML Web Workers: permite multithreading en JavaScript.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

30. En relación con entornos de trabajo de desarrollo de aplicaciones móviles, señale cuál de las siguientes opciones es CORRECTA:

- a) Las aplicaciones nativas requieren la creación de una TWA (Trusted Web Authority).
- b) Flutter, Ionic y Swiftic son frameworks para desarrollo de aplicaciones móviles.
- c) Los tipos de aplicaciones móviles se pueden dividir en Nativas, Progresivas y Mixtas.
- d) -

31. Las siglas RWD se corresponden con:

- a) Responsive Web Design (RWD)
- b) Restructured Web Design (RWD)
- c) Rapid Wireless Design (RWD)
- d) Repetitive Wireless Design (RWD)

32. ¿Cuál de los siguientes NO es una plataforma para el desarrollo portable de aplicaciones para dispositivos móviles?

- a) Xamarin
- b) Flutter
- c) React Native
- d) Wonderware

33. Entre los sistemas operativos para dispositivos móviles se encuentra:

- a) Symbian
- b) Hurd
- c) Mach
- d) BSD

34. ¿A qué siglas corresponde la siguiente definición: "Software de gestión de dispositivos móviles y portátiles conectados a la red corporativa"?:

- a) MDM (Mobile Device Management).
- b) MAM (Mobile Application Management).
- c) EMM (Enterprise Mobile Management).
- d) BYOD (Bring Your Own Device).

35. ¿Qué extensión tienen los paquetes iOS?

- a) .apk
- b) .ipa
- c) .apx
- d) .apa

36. ¿Cuál de los siguientes NO es un sistema para la gestión de dispositivos móviles (MDM)?

- a) Workspace One
- b) MaaS360
- c) Intune
- d) ServiceNow

37. En el entorno de desarrollo para Android, indica qué afirmación NO es correcta:

- a) Para la llamada de una actividad a otra es necesario crear un Intent tipo explícito.
- b) Se necesita un objeto tipo Bundle para poder recoger datos de una actividad a otra.
- c) El ciclo de vida completo de una actividad transcurre entre la llamada a onCreate() y la llamada a onDestroy().
- d) El método onPause() recibe una llamada cuando el sistema está a punto de reanudar otra actividad.

38. La máquina Dalvik VM:

- a) Es de origen Alemán, el autor es David Linken.
- b) Ejecuta los archivos (bytecode) con formato .dex
- c) ART (Android RunTime) sustituye por completo a la máquina Daivik desde Android 8 (Oreo).
- d) Las aplicaciones para Android, se escriben en Java (.class), se compilan en .jar y se convierten a bytecode .dex que ejecutará la máquina Daivik o ART

39. ¿Cuál de las siguientes respuestas muestra tipos de aplicaciones que pueden ser ejecutadas desde dispositivos móviles?

- a) Aplicaciones Web, aplicaciones Híbridas y aplicaciones Apropiativas.
- b) Aplicaciones Híbridas, aplicaciones Nativas y aplicaciones Apropiativas.
- c) Aplicaciones Web, aplicaciones Nativas y aplicaciones Apropiativas.
- d) Aplicaciones Web, aplicaciones Híbridas y aplicaciones Nativas.

40. El uso de HTML5 requiere la siguiente definición del elemento DOCTYPE:

- a) <!DOCTYPE html PUBLIC "-//IETF//DTD HTML 5.0//EN">
- b) <!DOCTYPE html5>
- c) <!DOCTYPE html>
- d) <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 5.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html5/strict.dtd">

41. Qué significa responsive web?

- a) Significa que la web siempre dará respuesta
- b) Esto significa hacer que un sitio web sea accesible y adaptable en todos los devices: tabletas, smartphones, etc.
- c) Significa que requiere un motor de búsqueda para su funcionamiento
- d) Todas las respuestas son correctas

42. ¿Cuál es el nombre del fichero que almacena información de configuración en las aplicaciones iOS?

- a) Info.plist.
- b) Manifest.plist.
- c) Info.list.
- d) Manifest.list.

43. El entorno de desarrollo "XCode" se utiliza para el desarrollo de:

- a) Aplicaciones Android.
- b) Aplicaciones iOS.
- c) Aplicaciones híbridas.
- d) Aplicaciones web móviles.

44. Señale la respuesta correcta respecto al diseño y desarrollo de aplicaciones móviles:

- a) El desarrollo de aplicaciones móviles es sencillo, debido a que una vez desarrollada la aplicación para un dispositivo específico no es necesario adaptarla al resto de dispositivos diferentes, pudiendo aprovechar al máximo todos los recursos de los mismos.
- b) El principal problema existente en el diseño y desarrollo de aplicaciones móviles es la fragmentación de dispositivos existente en el mercado.
- c) JQuery mobile es un framework de desarrollo usado únicamente para desarrollar aplicaciones sobre Android.
- d) AngulariS es un framework de desarrollo usado únicamente para desarrollar aplicaciones sobre iOS.

45. ¿Cuál de las siguientes es una plataforma de código abierto para compilar aplicaciones para iOS, Android y Windows con .NET?

- a) Xamarin
- b) CLRNeT
- c) JDK
- d) EclipseNET

46. Indique cuál de los siguientes términos corresponde al nombre de un lenguaje de programación creado por Apple que permite desarrollar aplicaciones para dispositivos con sistema operativo iOS:

- a) Swift
- b) Brave
- c) Objective-C
- d) Paxton

47. Señale la afirmación correcta respecto de las aplicaciones web progresivas:

- a) No se pueden instalar desde tiendas de aplicaciones tales como Google Play o Apple App Store
- b) Requieren necesariamente conectividad para funcionar correctamente
- c) Requieren, como mínimo, un service worker y un manifiesto
- d) No tienen acceso al hardware del dispositivo