

¿A qué denominamos clase?

A un conjunto de objetos con atributos y métodos comunes.
A la tipología de una variable.
A la capacidad de una variable de adaptarse a cualquier función.
Todas son correctas

¿Qué es el polimorfismo?

A la propiedad mediante la cual objetos diferentes forman parte de una misma clase.

¿A qué denominamos acumulador?

A una variable que almacena cantidades variables resultado de sumas sucesivas.

¿Cuál es la clasificación de los atributos y los métodos?

Privados, protegidos, empaquetados y públicos.

¿A qué se denomina "conflicto" en términos de repositorios?

Al problema que surge cuando se intenta "mergear" dos o más cambios en las mismas líneas de código

¿Qué es un operador lógico o booleano?

Aquel que opera con unos y ceros

¿Cómo se puede ejecutar un código fuente?

Compilar e interpretar

¿Cómo se representa la relación de agregación en un diagrama de clase UML ?

Con un rombo vacío en el extremo de la clase de origen.

¿Qué instrucciones permite la comunicación entre la CPU y los periféricos?

De transferencia de Datos.

Características de un algoritmo

Debe ser conciso y ordenado.

Cual es el orden correcto de las fases de desarrollo y ejecución de un software

Análisis, diseño, codificación, pruebas, explotación y mantenimiento.

Según UML, ¿Dónde hay una relación de asociación entre clases?

donde una clase está relacionada con de otra, manteniendo ambas su propia estructura y comportamiento

Según UML, ¿Dónde hay una relación de agregación?

donde una clase forma parte de otra de forma circunstancial o débil; también sirve en otras relaciones

Según UML, ¿Dónde hay una relación de composición?

donde una clase forma parte de otra de forma indisoluble; no se pueden separar

Según UML, ¿Dónde hay una relación de superclase/subclase?

donde una clase hereda todo de otra, aunque también añada elementos propios

En el bucle mientras... repetir:

el bucle se ejecuta de 0 a n veces

En el bucle repetir... hasta:

el bucle se ejecuta de 1 a n veces

¿Cuál es la diferencia entre diagrama de casos de uso y diagrama de clase?

El diagrama de casos representa la parte dinámica mientras que los diagramas de clase representan la parte estática.

¿Qué es una prueba de caja negra?

Es comparar las entradas con las salidas que esperamos sin ver el interior de un sistema

¿Qué es una prueba de caja blanca?

Es comparar las entradas con las salidas que esperamos analizando solamente el interior de un sistema

En la Orientación a Objetos, una CLASE

es un concepto abstracto cuyos objetos serán objetos reales

El actor principal en un diagrama de caso de uso

Es el que desencadena una acción del sistema

Conjunto ordenado de reglas o instrucciones tal que siguiendolas paso a paso se obtiene la respuesta a un problema dado...

es la definición de Algoritmo

¿Qué es el pseudocódigo?

Es la descripción de un algoritmo, escrito en lenguaje casi natural, comprensible fácilmente por un ser humano.

¿Que es el código objeto?

Es un código casi listo para poder ser ejecutado, a falta de añadir las librerías externas

¿Que es el código fuente?

Es un código escrito por programadores usando un editor de texto o herramienta de programación

¿Qué es un programa informático?

Es un conjunto de instrucciones que se ejecutan ordenadamente con el fin de realizar varias tareas en un sistema.

¿Cuál es la mejor definición de algoritmo?_

Es un conjunto ordenado de operaciones que reflejan los pasos necesarios para solucionar un problema.

¿Qué es un Entorno de Desarrollo?

Es un software informático compuesto por una serie de herramientas que ayudarán al programador en todas las fases de creación del software.

Un repositorio

Es un lugar donde se almacena y organiza información digital y puede ser centralizado o distribuido

Draw.io o diagrams.net

es un software que permite dibujar todo tipo de diagramas es un software que permite dibujar diagramas de flujo y pseudocódigo, traducirlos entre ellos, y generar código de programaciones un software que permite dibujar todo tipo de diagramas UML, personalizando elementos propios y exportarlos en formatos gráficos TODAS ERAN CORRECTAS

PSelnt

es un software que permite dibujar diagramas de flujo y pseudocódigo, traducirlos entre ellos, y generar código de programación.

¿Por qué el lenguaje Java se puede ejecutar en cualquier plataforma?

Porque requiere de una máquina virtual que es la que se adapta a distintas plataformas

En la Orientación a Objetos, una CLASE
está compuesta por un nombre, una estructura y un comportamiento

¿Qué beneficios tiene cumplir todas las etapas de desarrollo de software?
Optimizar los recursos y la rentabilidad

Los elementos dinámicos de un diagrama de Casos de Uso se llaman
Casos de Uso

¿Como creamos una nueva rama en Git?
comando git branch o con GitHubDesktop

Diferencia entre compilación e interpretación:
La compilación traduce el código fuente en un solo paso, creando un código que tendrá que enlazar y la interpretación, es la traducción del código fuente pero línea a línea a la vez que se ejecuta, sin código intermedio.

En un bucle repetir..hasta
la pregunta de control va al final del bucle

En un bucle mientras..repetir
la pregunta de control va al inicio del bucle

¿Qué son los requisitos funcionales y no funcionales de un sistema?
Las funciones que tendrá que hacer, además del tiempo de respuesta del programa, legislación aplicable, tratamiento ante la simultaneidad de peticiones, etc

¿Cuáles son las ventajas de utilizar un Entorno de Desarrollo Integrado?
los programadores pueden desarrollar software con más facilidad

Las flechas en un diagrama de flujo
Son necesarias para indicar el sentido de ejecución de inicio a fin y si hay entradas o salidas de datos

Un objeto
es una concreción o realización o instancia de una clase

En un Diagrama de Clases, una clase se representa por 3 rectángulos apilados de arriba a abajo, en este orden:
nombre en singular, atributos o estructura, y métodos

Cual de estas opciones NO es un operador lógico:
NOR

¿Para qué sirven los métodos Getter y Setter?
Para acceder a los atributos de un objeto, ya que no se debe acceder directamente a ellos (principio de encapsulación).

¿Para que se utilizan los diagramas de flujo?
Para facilitar la visualización del comportamiento de un proceso o programa

¿Para qué sirven las instrucciones de control de flujo?
Para "guiar" la ejecución del programa, produciendo saltos y bucles en el código.

¿Para qué sirve usar GitHub con GitHubDesktop?
Colaborar en el desarrollo de software y documentación Todas las respuestas son correctas Poder "deshacer" pasos en el desarrollo de software y documentación Disponer de copias de seguridad en la nube.

Característica de una máquina virtual:

No es tan eficiente como una verdadera cuando se accede al hardware.

¿Que es el encapsulamiento?

Propiedad de la Orientación de Objetos por la cual su estructura o variables no son visibles desde el exterior

¿Que es el ámbito de una variable?

Propiedad de la Programación que delimita la parte del código desde la que se accede a la variable

¿Para que utilizamos los comandos push y pull en GIT?

Pull trae una version del repositorio a nuestro ordenador para poder mezclarla con la nuestra y Push se utiliza para enviar los cambios efectuados en una nueva versión al repositorio.

En caso de que "p" sea F y "q" sea V, la siguiente expresión es V:

p OR q

Son ventajas de utilizar un Framework

Todas son correctas Desarrollo rápido de software Reutilización de partes de código para otras aplicaciones Diseño uniforme del software

La metodología orientada a objetos

Se aplica en las etapas de análisis, diseño y programación

De estas afirmaciones, cual es una característica de los sistemas de control de versiones distribuidos.

Si un servidor muere y los sistemas estaban colaborando con él, cualquiera de los repositorios de los clientes de los clientes puede copiarse en el servidor para restaurarlo

Un programa necesita

:CPU, dispositivos de E/S y RAM

En la fase de mantenimiento del software:

Suele ser la más cara, y se realizan mejoras y arreglos que sean necesarios luego de que el software se ponga en uso

Cual de estas opciones no es un tipo de instrucción:

Tipo multimedia

¿Qué es un IDE?

Un entorno de desarrollo integrado en el que los programadores pueden desarrollar software con más facilidad

¿Qué ocurre en una relación de herencia en el modelo de objetos?

Un elemento hereda los métodos y los atributos de una clase superior

¿Qué resultado se obtiene al evaluar una condición?

Un valor booleano

El nombre de una clase en un diagrama UML será

Un sustantivo singular seguido opcionalmente de un adjetivo

Define qué es "el Contador" en pseudocódigo.

una variable que acumula valores siempre iguales cada vez

¿Qué es una variable interruptor o switch?

Es una variable que puede tener 2 estados. Suelen ser 1/sí (encendido/abierto) o 0/no (apagado/cerrado).

Define qué es "el Acumulador" en pseudocódigo.
una variable que acumula diferentes valores

Señala el significado correcto de las siglas UML:
Unified Modelling Language. lenguaje unificado de modelado