

**1.- ¿Qué tipo de estructura representa el siguiente código?**

|  |  |
|--|--|
| <pre>int x,contador;  contador = 10;  x = contador +1;  System.out.println("El valor es de " + x);</pre> | <ul style="list-style-type: none"><li>a) Estructura Selectiva</li><li><input checked="" type="radio"/> b) Estructura Secuencial</li><li>c) Estructura Repetitiva</li><li>d) Ninguna de las tres anterior</li></ul> |
|--|--|

**2.- ¿Qué hace el siguiente código fuente?**

|  |   |
|--|---|
| <pre>int suma = 0;  for (int x=1;x&lt;=100;x++) {      if (x%2!=0) suma+=x;  }</pre> | <ul style="list-style-type: none"><li>a) Suma los 100 primeros números</li><li>b) Suma los 100 primeros números impares</li><li>c) Suma los 100 primeros números pares</li><li><input checked="" type="radio"/> d) Ninguna de las anteriores respuestas es válida</li></ul> |
|--|---|

**3.- ¿Qué tipo de estructura representa el siguiente código?**

|   |   |
|---|---|
| <pre>while (contador &lt; 20) {      System.out.println("Número de línea " + contador);      contador++;  }</pre> | <ul style="list-style-type: none"><li>a) Estructura Secuencial</li><li><input checked="" type="radio"/> b) Estructura Repetitiva</li><li>c) Estructura Selectiva</li><li>d) Ninguna de las tres anteriores.</li></ul> |
|---|---|

**4.- ¿Cual es el resultado del siguiente programa?**

|   |  |
|---|--|
| <pre>int i=1;  System.out.println ( i == 1 );</pre> | <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="radio"/> a) true</li><li>b) false</li><li>c) undefined</li><li>d) "i == 1"</li></ul> |
|---|--|

**5.- ¿Qué calcula nuestro método misterio?**

|   |  |
|---|--|
| <pre>public static int misterio(int uno, int dos){      int calculo = 1;      for (int x=0;x&lt;dos;x++)          calculo *= uno;      return calculo;  }</pre> | <ul style="list-style-type: none"><li>a) La multiplicación del número uno con el número dos</li><li>b) El factorial del número uno</li><li><input checked="" type="radio"/> c) La potencia del número uno elevado al número dos</li><li>d) Ninguna de las respuestas es correcta</li></ul> |
|---|--|

**6.- Cuándo entrará el programa en el siguiente bucle?**

|   |  |
|---|--|
| <pre>while ((x&lt;y) &amp;&amp; (a&gt;b)) { ... }</pre> | <ul style="list-style-type: none"><li>a) Si X es menor que Y o si A es mayor que B</li><li>b) Si A es mayor que B</li><li>c) Si X es menor que Y</li><li><input checked="" type="radio"/> d) Si X es menor que Y y si A es mayor que B</li></ul> |
|---|--|

**7.-¿Cuál es el valor que se muestra por pantalla?**

```
int x = 1;
if (x==1)
    System.out.println("Es uno");
else;
    System.out.println("No es uno");
```

- a) "Es uno"
- b) "No es uno"
- ☒ c) "Es uno" y "No es uno"
- d) Ninguna de las tres opciones

**8.- ¿Qué valor se muestra en pantalla?**

```
int contador;
int x = 3;

contador += x;
System.out.println(contador);
```

- a) 3
- b) 1
- c) 4
- ☒ d) El programa no compila

**9.- ¿Cual es el valor de x?**

```
double x = Math.pow(2, 2);
```

- a) 4
- b) "4"
- ☒ c) 4.0
- d) Cualquiera de los tres

**10- ¿Qué es el bytecode en Java?**

- a) El formato de intercambio de datos
- ☒ b) El formato que obtenemos tras compilar un fuente .java
- c) Un tipo de variable
- d) Un depurador de código

**11. ¿Qué significa sobrecargar un método?**

- Editarlo para modificar su comportamiento
- Cambiarle el nombre dejándolo con la misma funcionalidad
- ☒ • Crear un método con el mismo nombre pero diferentes argumentos
- Añadirle funcionalidades a un método

**12- ¿Cuál es la descripción que crees que define mejor el concepto 'clase' en la programación orientada a objetos?**

- Es un concepto similar al de 'array'
- Es un tipo particular de variable
- ☒ • Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos
- Es una categoría de datos ordenada secuencialmente

**13- ¿Qué elementos crees que definen a un objeto?**

- Sus cardinalidad y su tipo
- ☒ • Sus atributos y sus métodos
- La forma en que establece comunicación e intercambia mensajes
- Su interfaz y los eventos asociados

**14- ¿Qué código de los siguientes tiene que ver con la herencia?**

- ☒ • `public class Componente extends Producto`
- `public class Componente inherit Producto`
- `public class Componente implements Producto`
- `public class Componente belong to Producto`

**15- ¿Qué significa instanciar una clase?**

- Duplicar una clase
- Eliminar una clase
- ☒ • Crear un objeto a partir de la clase
- Conectar dos clases entre sí

**16- ¿Qué es una excepción?**

- ☒ • Un error que lanza un método cuando algo va mal
- Un objeto que no puede ser instanciado
- Un bucle que no finaliza
- Un tipo de evento muy utilizado al crear interfaces

**17- ¿Qué es Eclipse?**

- Una librería de Java
- Una versión de Java especial para servidores
- ☒ • Un IDE para desarrollar aplicaciones
- Ninguna de las anteriores