Preguntas tema 3 Programación

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

```
int x,contador;
contador = 10;
x = contador +1:
System.out.println("El valor es de " + x);

a) Estructura Selectiva
b) Estructura Secuencial
c) Estructura Repetitiva
d) Ninguna de las tres anterior
```

2.- ¿Qué hace el siguiente código fuente?

```
int suma = 0;

for (int x=1;x<=100;x++) {

  if (x%2!=0) suma+=x;

}
```

- a) Suma los 100 primeros números
- b) Suma los 100 primeros números impares
- Suma los 100 primeros números pares

 Ninguna de las anteriores respuestas es válida

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

```
while (contador < 20) {

System.out.println("Número de línea " + contador);

contador++;

a) Estructura Secuencial

b) Estructura Repetitiva

c) Estructura Selectiva

d) Ninguna de las tres anteriores.
```

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

```
int i=1;

System.out.println ( i == 1 );

a) true
b) false
c) undefined
d) "i == 1"
```

5.- ¿Qué calcula nuestro método misterio?

```
public static int misterio(int uno, int dos){
  int calculo = 1;
  for (int x=0;x<dos;x++)
    calculo *= uno;
  return calculo;
}

a) La multiplicación del número uno con el número
  dos

b) El factorial del número uno

c) La potencia del número uno elevado al número
  dos

d) Ninguna de las respuestas es correcta
```

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

```
while ((x<y) && (a>b)) { ... }

a) Si X es menor que Y o si A es mayor que B
b) Si A es mayor que B
c) Si X es menor que Y
d) Si X es menor que Y y si A es mayor que B
```

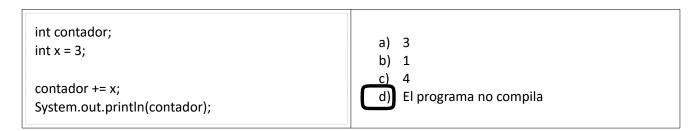
Preguntas tema 3 Programación

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

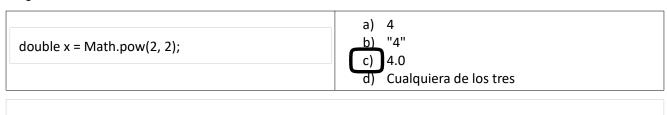
```
int x = 1;
if (x==1)
    System.out.println("Es uno");
else;
    System.out.println("No es uno");

a) "Es uno"
b) "No es uno"
(c) "Es uno" y "No es uno"
Ninguna de las tres opciones
```

8.- ¿Qué valor se muestra en pantalla?



9.- ¿Cual es el valor de x?



10- ¿Qué es el bytecode en Java?

- a) El formato de intercambio de datos

 El formato que obtenemos tras compilar un fuente .java

 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 categoria de datos ordenada secuencialmente

Preguntas tema 3 Programación

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 libreria de Java
- Una versión de Java especial para servidores
- Un IDE para desarrollar aplicaciones
 - Ninguna de las anteriores