**PRUEBA DE CONOCIMIENTOS**

**SECCIÓN**

**1: CONOCIMIENTOS.**

1. ((3+1)/3)\*6 = 8
2. Solución problemas de agua.
3. Lleno a tope la jarra de 5/4 y la vierto en la de 3/4 vacía. Quedando 2/4 en la jarra de 5/4 y la jarra de 3/4 llena.
4. Vacío la jarra de 3/4.
5. Vierto los 2/4 de la jarra de 5/4 en la jarra de 3/4.
6. Lleno de nuevo a tope la jarra de 5/4.
7. Vierto el contenido de la jarra de 5/4 en la de 3/4, a la que solo le cabe 1/4 de litro.
8. De esta forma en la jarra de 5/4 tengo 4/4. Ósea un litro de agua exacto.
9. Deshecho el agua de la jarra de 3/4.
10. Solución problema reloj.
11. Tomamos como referencia los valores que puede tomar el minutero; en total son 60 puntos diferentes que tiene dentro del reloj.
12. El horario se mueve en los mismos puntos.
13. Divido 360° entre el total de puntos que pueden tomar.

360°/60 = 6°

Cada punto dentro del reloj equivale a 6°.

1. Tomo como referencia de valor inicial en conteo de puntos, la vertical cuando el minutero y horario apuntan a las 12.
2. Formulas:

Cuando el minutero supera al horario:

**Ө** [°]= (puntos recorridos por el minutero\*6°)-(puntos recorridos por el horario\*6°)

Cuando el horario supera al minutero:

**Ө** [°]= (puntos recorridos por el horario\*6°)-(puntos recorridos por el minutero\*6°)

1. La clave del ejercicio está en la resta de los grados recorridos por cada manecilla en función de la hora que marcan.

A manera de explicación o ejemplo.

Hora: 3:30

Minutero: ha recorrido 30 puntos.

Horario: ha recorrido 15 puntos.

**Ө** [°]= (30\*6°)-(15\*6°)

**Ө** [°]= (180°)-(90°)

**Ө** [°]= 90°

**SECCIÓN 2: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

1. **Pseudocodigo**
2. **Diagrama de Clases para ajedrez**

**Diagrama de Clases para ajedrez**

1. **Modelo Entidad Relación**
2. **Diagrama de Despliegue para Facebook**

**SECCIÓN 1: PRUEBAS**

1. Para realizar pruebas de carga sin usar ninguna herramienta, abrir ira la página web muchas veces en diferentes navegadores. Esperaría que la página colapse si no está diseñada para soportar mucho tráfico.
2. Sistema de pruebas para un ascensor.