

Comenzado en	martes, 6 de mayo de 2025, 07:11
Estado	Terminado
Finalizado en	martes, 6 de mayo de 2025, 07:21
Tiempo empleado	9 mins 8 segundos
Calificación	9.45 de un total de 10.00 (94.5%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Cuál de las siguientes palabras clave se utiliza para permitir que una clase sea heredada por otras clases en C#?

- ☐ A. sealed
- ☐ B. abstract
- ☒ C. virtual ✓
- ☐ D. extend

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
virtual

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 0.55 sobre 0.55

¿Cuál es el modificador de acceso predeterminado para los miembros de una clase en C# si no se especifica ningún n

- ☐ A. internal
- ☐ B. public
- ☒ C. private ✓
- ☐ D. protected

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
private

Pregunta 3

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 0.55

¿Cuál de las siguientes opciones describe correctamente la declaración de un arreglo en C#?

- ☐ A. int numbers[5];
- ☒ B. int[] numbers = new int(5); ✗
- ☐ C. int numbers = new int[5];
- ☐ D. int[] numbers = {1, 2, 3, 4, 5};

Su respuesta es incorrecta.

La respuesta correcta es:
int[] numbers = {1, 2, 3, 4, 5};

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Cuál de las siguientes opciones NO es un tipo de método en C#?

- ☐ A. Abstracto
- ☐ B. Estático
- ☐ C. Virtual
- ☒ D. Dinámico ✓

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
Dinámico

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Cuál es el propósito principal del operador `+=` en C#?

- ☒ A. Incrementar el valor de una variable con otro valor especificado. ✓
- ☐ B. Restar un valor de una variable.
- ☐ C. Concatenar dos cadenas de texto.
- ☐ D. Asignar un nuevo valor a una variable.

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
Incrementar el valor de una variable con otro valor especificado.

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor el concepto de herencia en C#?

- ☐ A. La técnica de restringir el acceso a ciertos miembros de una clase.
- ☒ B. La capacidad de una clase para adquirir propiedades y comportamientos de otra clase. ✓
- ☐ C. La capacidad de una clase para contener instancias de otras clases.
- ☐ D. La habilidad de una clase para ocultar su implementación interna.

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

La capacidad de una clase para adquirir propiedades y comportamientos de otra clase.

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 0.55 sobre 0.55

¿Qué es la sobrecarga de métodos en C#?

- ☒ A. Es cuando un método tiene múltiples implementaciones con diferentes firmas dentro de la misma clase. ✓
- ☐ B. Es cuando un método tiene un nombre similar a otro método en una clase diferente.
- ☐ C. Es cuando un método tiene múltiples declaraciones dentro de la misma clase.
- ☐ D. Es cuando un método no tiene un cuerpo de método definido.

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Es cuando un método tiene múltiples implementaciones con diferentes firmas dentro de la misma clase.

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Cuál de los siguientes no es un tipo de datos primitivo en C#?

- ☐ A. int
- ☒ B. array ✓
- ☐ C. float
- ☐ D. string

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
array

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 0.55 sobre 0.55

¿Qué se entiende por encapsulación en el contexto de las clases en C#?

- ☐ A. Convertir un objeto en una instancia de una clase.
- ☐ B. Permitir que una clase herede características de otra clase.
- ☐ C. Permitir que una clase tenga múltiples formas.
- ☒ D. Ocultar la implementación interna de una clase y solo exponer la interfaz pública. ✓

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
Ocultar la implementación interna de una clase y solo exponer la interfaz pública.

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Cuál de los siguientes no es un principio de la programación orientada a objetos (OOP) que se aplica a las clases en C#?

- ☐ A. Polimorfismo
- ☒ B. Herencia múltiple ✓
- ☐ C. Encapsulación
- ☐ D. Abstracción

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
Herencia múltiple

Pregunta 11

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Qué palabra clave se utiliza para omitir la iteración actual de un bucle en C#?

- ☒ A. continue ✓
- ☐ B. pass
- ☐ C. skip
- ☐ D. next

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
continue

Pregunta 12

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Qué palabra clave se utiliza para definir una clase cuyos objetos no pueden ser instanciados directamente en C#?

- ☒ A. abstract ✓
- ☐ B. static
- ☐ C. sealed
- ☐ D. final

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
abstract

Pregunta 13

Correcta

Puntúa 0.55 sobre 0.55

¿Cuál es la diferencia principal entre un método estático y un método de instancia en C#?

- ☐ A. Los métodos estáticos no pueden aceptar parámetros, mientras que los métodos de instancia sí.
- ☐ B. Los métodos estáticos son más lentos en ejecución que los métodos de instancia.
- ☐ C. Los métodos estáticos siempre devuelven un valor, mientras que los métodos de instancia no
- ☒ D. Los métodos estáticos pueden ser llamados sin instanciar la clase, mientras que los métodos de instancia requieren de la clase.

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Los métodos estáticos pueden ser llamados sin instanciar la clase, mientras que los métodos de instancia requieren un

Pregunta 14

Correcta

Puntúa 0.55 sobre 0.55

¿Qué bucle es preferible utilizar cuando se necesita iterar sobre los elementos de una colección en C#?

- ☐ A. while
- ☐ B. for
- ☒ C. foreach ✓
- ☐ D. do-while

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
foreach

Pregunta 15

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Qué palabra clave se utiliza para permitir que un método pueda ser accedido sin crear una instancia de la clase en C#?

- ☐ A. public
- ☒ B. static ✓
- ☐ C. protected
- ☐ D. private

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:
static

Pregunta 16

Correcta

Puntúa 0.56 sobre 0.56

¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor la relación entre una

- ☐ A. **Una clase es una función dentro de un objeto.**
- ☐ B. **Un objeto es una función dentro de una clase**
- ☒ C. **Un objeto es una instancia de una clase** ✓
- ☐ D. **Una clase es una instancia de un objeto.**

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Un objeto es u

Pregunta 17

Correcta

Puntúa 0.55 sobre 0.55

¿Cuál es el propósito de un constructor en una clase de C#?

- ☒ A. Inicializar los campos y propiedades de la clase. ✓
- ☐ B. Controlar el flujo de ejecución de la clase.
- ☐ C. Definir variables locales.
- ☐ D. Definir métodos estáticos.

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Inicializar los campos y propiedades de la clase.

Pregunta 18

Correcta

Puntúa 0.55 sobre 0.55

¿Cuál es la forma correcta de acceder al tercer elemento de un arreglo llamado "notas" en C#?

- ☒ A. notas[2]; ✓
- ☐ B. notas(3);
- ☐ C. notas(2);
- ☐ D. notas[3];

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

notas[2];