

UPSAVirtual

Tablero > Mis cursos > SEMESTRE > FACULTAD DE INGENIERÍA > I_SI-416_A > Unidad II: Front-End Development > Oficial - Primer Examen Percial Grupo B

Comenzado en Wednesday, 29 de March de 2023, 17:04

Estado Terminados

Finalizado en Wednesday, 29 de March de 2023, 18:24

Tiempo empleado 1 hora 19 mins

Calificación Sin calificar aún

Pregunta 1

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 3.00

¿Qué es JavaScript?

- ☒ a. Es un lenguaje que funciona del lado del cliente y servidor, por tanto, son los navegadores los que se ocupan de interpretar el lenguaje Javascript. ❌
- ☐ b. JavaScript es un lenguaje de programación que ha sido concebido para profesionales y todos los que se desenvuelven en el desarrollo de paginas web.
- ☐ c. JavaScript no es lo mismo que Java.
- ☐ d. Toda son correctas

Su respuesta es incorrecta.

La respuesta correcta es:

Toda son correctas

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

¿Qué son las variables no declaradas y no definidas?

- ☐ a. **Variables no declaradas:** son aquellas declaradas en el programa, pero no tienen asignado ningún valor. Si el programa quiere leer el valor de variable no definida, se devuelve un valor no definido.
- ☒ b. **Variables no declaradas:** son las que no existen en un programa, y no se declaran. Si el programa trata de leer su valor entonces va a arrojar un error. ✓
- ☐ c. **Variables no definidas:** son las que no existen en un programa, y no se declaran. Si el programa trata de leer su valor entonces va a arrojar un error.
- ☒ d. **Variables no definidas:** son aquellas declaradas en el programa, pero no tienen asignado ningún valor. Si el programa quiere leer el valor de variable no definida, se devuelve un valor no definido. ✓

Su respuesta es correcta.

Las respuestas correctas son:

Variables no declaradas: son las que no existen en un programa, y no se declaran. Si el programa trata de leer su valor entonces va a arrojar un error.,

Variables no definidas: son aquellas declaradas en el programa, pero no tienen asignado ningún valor. Si el programa quiere leer el valor de variable no definida, se devuelve un valor no definido.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

Las variables globales son las que están a disposición para utilizar en todo el código, esto quiere decir, que no tienen alcance. La palabra clave (var) es utilizada para declarar una variable u objeto local. Si la palabra clave (var) es omitida, se declara como variable global.

Elija una;

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta apropiada es "Verdadero"

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

La palabra clave 'this' se refiere al objeto desde donde fue llamado.

Elija una;

☒ Verdadero ✓

☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Verdadero'

Pregunta 5

Parcialmente correcta

Puntúa 1.20 sobre 3.00

Los temporizadores en JavaScript.

- ☒ a. Ninguna de las anteriores ✗
- ☐ b. Los temporizadores se usan para ejecutar un fragmento de código en un momento determinado o para repetir el código en un espacio de tiempo señalado. Esto se hace utilizando las funciones `setTimeout`, `setInterval` y `clearInterval`.
- ☐ c. Los temporizadores funcionan dentro de un hilo único, debido a esto, los eventos pueden quedar 'en cola', a la espera de ser ejecutados.
- ☒ d. La función **`setTimeout`** (function, delay), es una funcion que se usa para iniciar un temporizador que llama a una funcion luego del retardo especificado. La función **`setInterval`** (function, delay) es utilizada para ejecutar repetidamente una función el el retardo (delay) que se especifique y solo se detiene cuando se cancela. La función **`clearInterval`**(id) es la que señala al temporizador que se pare. ✓

Su respuesta es parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 1.

Las respuestas correctas son:

Los temporizadores se usan para ejecutar un fragmento de código en un momento determinado o para repetir el código en un espacio de tiempo señalado. Esto se hace utilizando las funciones `setTimeout`, `setInterval` y `clearInterval`.,

La función **`setTimeout`** (function, delay), es una funcion que se usa para iniciar un temporizador que llama a una funcion luego del retardo especificado. La función **`setInterval`** (function, delay) es utilizada para ejecutar repetidamente una función el el retardo (delay) que se especifique y solo se detiene cuando se cancela. La función **`clearInterval`**(id) es la que señala al temporizador que se pare.,

Los temporizadores funcionan dentro de un hilo único, debido a esto, los eventos pueden quedar 'en cola', a la espera de ser ejecutados.

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

El operador (===) es llamado operador de igualdad estricta, el cual arroja verdadero (true) cuando los dos operandos poseen el mismo valor sin ningún tipo de conversión.

Elija una;

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Verdadero'

Pregunta 7

Parcialmente correcta

Puntúa 1.80 sobre 3.00

¿Qué es un valor no definido en JavaScript?

- ☒ a. La variable no está acreditada a ningún valor. ✓
- ☐ b. La propiedad si existe.
- ☒ c. La propiedad no existe. ✓
- ☐ d. La variable usada en el código no existe.

Su respuesta es parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 2.

Las respuestas correctas son:

La variable usada en el código no existe.,

La variable no está acreditada a ningún valor.,

La propiedad no existe.

Pregunta 8

Parcialmente correcta

Puntúa 0.90 sobre 3.00

¿Cuál es la desventaja de usar innerHTML en JavaScript?

- ☒ a. El innerHTML no suministra validación, por lo tanto, potencialmente se puede insertar HTML válido y no válido en el documento y dañarlo. ✓
- ☐ b. El contenido innerHTML es re-analizado y elaborado en elementos, lo que hace que sea mucho más lento.
- ☐ c. Se reemplaza el contenido en todas partes.
- ☐ d. Ninguno es correcto

Su respuesta es parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 1.

Las respuestas correctas son:

Se reemplaza el contenido en todas partes.,

El contenido innerHTML es re-analizado y elaborado en elementos, lo que hace que sea mucho más lento.,

El innerHTML no suministra validación, por lo tanto, potencialmente se puede insertar HTML válido y no válido en el documento y dañarlo.

Pregunta 9

Parcialmente correcta

Puntúa 1.80 sobre 3.00

¿Cuáles son los diferentes tipos de errores en JavaScript?

- ☒ a. **Errores lógicos:** Estos errores se producen debido a la mala lógica realizada en una función que tiene una operación distinta. ✓
- ☒ b. **Errores de tiempo de ejecución:** Son los errores producidos motivado al mal uso del comando dentro del lenguaje HTML. ✓
- ☐ c. **Errores de tiempo de carga:** Son los errores que se originan al cargar una página web, como son los errores de sintaxis inadecuados, los cuales se conocen como errores de tiempo de carga y producen los errores dinámicamente.

Su respuesta es parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 2.

Las respuestas correctas son:

Errores de tiempo de carga: Son los errores que se originan al cargar una página web, como son los errores de sintaxis inadecuados, los cuales se conocen como errores de tiempo de carga y producen los errores dinámicamente.,

Errores de tiempo de ejecución: Son los errores producidos motivado al mal uso del comando dentro del lenguaje HTML.,

Errores lógicos: Estos errores se producen debido a la mala lógica realizada en una función que tiene una operación distinta.

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

El método push es el utilizado para añadir o añadir uno o más elementos al final de un Array. Cuando se usa este método, se pueden añadir múltiples elementos pasando múltiples argumentos.

Elija una;

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Verdadero'

Pregunta 11

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

Unshift es un método parecido al método push, el cual funciona al comienzo del array. Este método es usado para anteponer uno o varios elementos al comienzo del array.

Elija una;

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Verdadero'

Pregunta 12

Parcialmente correcta

Puntúa 2.10 sobre 3.00

¿Qué es el DOM?

- ☒ a. El DOM nos permite hacer cualquier cosa con sus elementos y contenidos, pero lo primero que tenemos que hacer es llegar al objeto correspondiente del DOM. ✓
- ☒ b. Una página HTML está formada por múltiples etiquetas HTML, anidadas una dentro de otra, formando un árbol de etiquetas relacionadas entre sí, que se denomina **árbol DOM**. ✓
- ☐ c. En Javascript, cuando nos referimos al **DOM** nos referimos a esta estructura, que no podemos modificar de forma dinámica desde Javascript, añadiendo nuevas etiquetas, modificando o eliminando otras, cambiando sus atributos HTML, añadiendo clases, cambiando el contenido de texto, etc...
- ☐ d. Todas las operaciones en el DOM comienzan con el objeto document. Este es el principal "punto de entrada" al DOM. Desde ahí podremos acceder a cualquier nodo.

Su respuesta es parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 2.

Las respuestas correctas son:

El DOM nos permite hacer cualquier cosa con sus elementos y contenidos, pero lo primero que tenemos que hacer es llegar al objeto correspondiente del DOM.,

Todas las operaciones en el DOM comienzan con el objeto document. Este es el principal "punto de entrada" al DOM. Desde ahí podremos acceder a cualquier nodo.,

Una página HTML está formada por múltiples etiquetas HTML, anidadas una dentro de otra, formando un árbol de etiquetas relacionadas entre sí, que se denomina **árbol DOM**

Pregunta 13

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 3.00

¿Como instancia Javascript los objetos?

- ☐ a. Dándole algún valor al objeto
- ☒ b. Creándolo a partir de una clase con el operador New
- ☐ c. Javascript no instancia objetos porque no existen las clases
- ☐ d. Declarándolo con la palabra clave var



Su respuesta es incorrecta.

La respuesta correcta es:

Javascript no instancia objetos porque no existen las clases

Pregunta 14

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

Heredar un método o una propiedad significa que:

- ☐ a. Javascript no soporta herencia
- ☐ b. Es una propiedad de cualquier objeto que usa Javascript para transmitir atributos de un constructor a los objetos
- ☒ c. Un objeto creado a partir de otro comparte sus métodos y propiedades
- ☐ d. Un objeto creado a partir de otro copia sus propiedades y métodos



Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Un objeto creado a partir de otro comparte sus métodos y propiedades


Pregunta 15

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

Si defino el objeto Compra, cómo instancio un objeto gasto para comprar 4 kilos de peras a 3Bs el kilo

```
Compra = function(n, k, p){  
    this.nombre = n;  
    this.kilos = k;  
    this.precio = p;  
    this.total = function(){  
        return this.precio*this.kilos;  
    }  
}
```

- ☒ a. gasto = new Compra('peras',4,3) 
- ☐ b. gasto = Compra('peras',4,3)
- ☐ c. gasto = Compra->('peras',4,3)
- ☐ d. Es una propiedad de cualquier objeto que usa Javascript para transmitir atributos de un constructor a los objetos

Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

```
gasto = new Compra('peras',4,3)
```

Pregunta 16

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

Si tengo el objeto

```
cuadrado = {lado: 4, area: function(){return this.lado+this.lado}}
```

¿Que es this?

- ☐ a. Es una variable global de javascript.
- ☐ b. Es una propiedad del objeto cuadrado.
- ☒ c. Es el propio objeto cuadrado.



Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Es el propio objeto cuadrado.

Pregunta 17

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

La palabra DOM se refiere a:

- ☐ a. Es el Api de gestión de objetos de Javascript Dinámico
- ☐ b. A la ventana el navegador don se ejecutan los scripts
- ☒ c. Modelo de objetos creado por los navegadores para enlazar con Javascript.
- ☐ d. Es el modelo de objetos multiscript para html dinámico



Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Modelo de objetos creado por los navegadores para enlazar con Javascript.

Pregunta 18

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

Si oyes hablar del DOM en relación a Javascript ¿están hablando de?

- ☐ a. La colección de objetos de la ventana del navegador y la página web
- ☒ b. Los objetos que ve Javascript en una página Web.
- ☐ c. El dominio donde funciona Javascript
- ☐ d. Los objetos que forman la ventana del navegador



Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Los objetos que ve Javascript en una página Web.

Pregunta 19

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

Para construir páginas web interactivas ...

- ☒ a. Es necesario usar un lenguaje de scripts (Javascript) y HTML
- ☐ b. Se necesita el lenguaje de marcas DHTML
- ☐ c. Es imprescindible usar estilos CSS y HTML
- ☐ d. Basta con usar el lenguaje de marcas HTML en su creación



Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Es necesario usar un lenguaje de scripts (Javascript) y HTML

Pregunta 20

Correcta

Puntúa 3.00 sobre 3.00

Los eventos del navegador o del documento web son:

- ☐ a. Avisos de error de los scripts
- ☐ b. Aviso de error en el navegador
- ☒ c. Aviso lanzado por el navegador cuando ocurre algún cambio.
- ☐ d. Aviso de carga de la páginas web y su contenido.



Su respuesta es correcta.

La respuesta correcta es:

Aviso lanzado por el navegador cuando ocurre algún cambio.

Pregunta 21

Completada

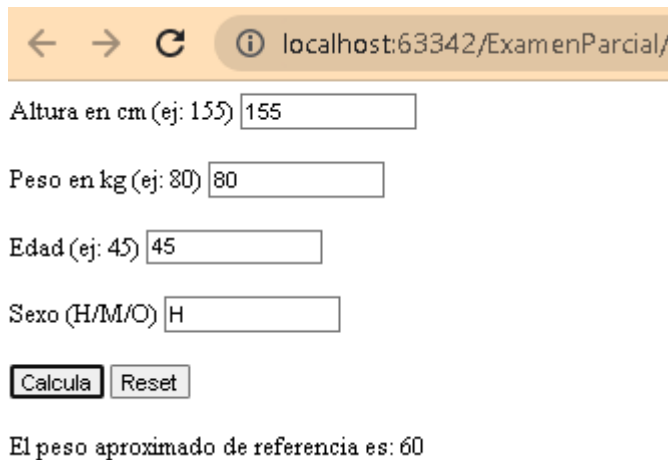
Puntaje de 20.00

Crear programa (utilizando Javascript. El programa en Javascript debe estar inserto en el HTML), en una página web, donde el usuario introduce su altura (cm), edad, sexo y peso actual. El programa responde con una referencia de peso aproximado.

Por ejemplo : usuario introduce 176, 22, H, 79.

El programa ejecuta la fórmula: $50 + ((\text{Altura}-150) / 4) * 3 + (\text{Edad} - 20) / 4 * (0.9 \text{ si es mujer})$

El resultado es: peso referencia = 70,5



← → ↻ ⓘ localhost:63342/ExamenParcial/

Altura en cm (ej: 155)

Peso en kg (ej: 80)

Edad (ej: 45)

Sexo (H/M/O)

El peso aproximado de referencia es: 60

JS

```
//50 + ((Altura-150) / 4) *3 + (Edad - 20) /4 * (0.9 si es mujer)
```

```
document.addEventListener('DOMContentLoaded', function() {  
    const inputAltura = document.querySelector('#altura');  
    const inputPeso = document.querySelector('#peso');  
    const inputEdad = document.querySelector('#edad');  
    const inputSexo = document.querySelector('#sexo');  
    const result = document.querySelector('#resultado')  
  
    const buttonCalcular = document.querySelector('#formulario button[type="submit"]');  
    const buttonReset = document.querySelector('#formulario button[type="reset"]');  
  
    const formulario = document.querySelector('#formulario');  
  
    console.log(inputAltura.value)
```

```
buttonReset.addEventListener('click', function (e){  
    console.log('Se elimino todo')  
    e.preventDefault();
```

```
    inputAltura.value = ''  
    inputPeso.value = ''  
    inputEdad.value = ''  
    inputSexo.value = ''  
    result.innerHTML = `Se reseteó todo`;
```

```
    formulario.reset()  
})
```

```
buttonCalcular.addEventListener('click', function (e){  
    e.preventDefault();  
    let altura = parseInt(inputAltura.value.toString())  
    let edad = parseInt(inputEdad.value.toString())  
    let sexo = inputSexo.value.toString()  
    calcular(inputAltura.value,inputEdad.value,inputSexo.value,altura, edad, sexo)  
  
})
```

```
function calcular(inputAltura,inputEdad,inputSexo,altura, edad, sexo) {  
  
    let peso = 0;
```

```
    //Primero verifica que todos los campos estén llenos
```



```

if (inputAltura !== '' && inputEdad !== '' && inputSexo !== '') {
  console.log(altura, edad, sexo)
  //Verifica si es Mujer
  if(inputSexo === "M"){

    peso = (50 + (((altura-150) / 4) *3) + (edad-20)/4) * (0.9)
    console.log(`El peso es: ${peso}`)
  }
  else {
    peso = 50 + (((altura-150) / 4) *3) + (edad-20)/4
    console.log(`El peso es: ${peso.toString()}`)
  }

  result.innerHTML = `Tu peso referencia es: ${peso.toFixed(2)} kg`;

} else {
  console.log("Faltan campos por rellenar")
  result.innerHTML = `Faltan campos por rellenar`;

}

}

})

```

HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Pregunta 21</title>
</head>
<body>
<form id="formulario">
  <label for="altura">Altura (cm):</label>
  <input type="number" id="altura" name="altura" required><br>

  <label for="peso">Peso en kg</label>
  <input type="number" id="peso" name="peso" required><br>

  <label for="edad">Edad:</label>
  <input type="number" id="edad" name="edad" required><br>

  <label for="sexo">Sexo:</label>
  <input type="text" id="sexo" name="sexo" required><br>

  <button type="submit">
    Calcular
  </button>

  <button type="reset">
    Reset
  </button>

</form>

<div id="resultado"></div>

</body>

<script src="script.js"></script>
</html>
```

Pregunta 22

Completada

Puntaje de 20.00

Realizar una página web, con al menos una función. En esta web se pide al usuario 2 números del 1 al 10. Una vez introducidos los números, el programa muestra una tabla (HTML) que contiene la tabla de multiplicar del número 1 hasta el número 2.

Ejemplo: El usuario introduce el número 2 y 4, la web enseña por pantalla:

2 x 1	=	2
2 x 2	=	4
2 x 3	=	6
2 x 4	=	8

HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Pregunta 22</title>
</head>
<body>
<form>
  <label for="numero1">Introduce el primer número (1-10):</label>
  <input type="number" id="numero1" min="1" max="10">
  <br>
  <label for="numero2">Introduce el segundo número (1-10):</label>
  <input type="number" id="numero2" min="1" max="10">
  <br>
  <button type="submit" id="enviar">Generar tabla de multiplicar</button>
</form>
<table id="tabla"></table>
<script src="script.js"></script>
</body>
</html>
```

◀ Habilitar y Deshabilitar Botón de Envío.

Ir a...

