



Seguir

Registrarte para ver a quien
están siguiendo tus amigos.



Follow @miriadax



Mi Página

Cursos

Universidades e instituciones

Conócenos

Soporte

Desarrollo de servicios en la nube con HTML5, Javascript y node.js

Inicio

Syllabus

Foro

Blog

Módulos

- **Modulo 0. Introducción al curso, al programa y al Sistema Operativo UNIX**
- **Modulo 1. Introducción a JavaScript de servidor y a node.js. Sentencias, Variables, Booleanos, Números, Strings y Funciones**

- ✓ Tema 0: Transparencias del módulo
- ✓ Tema 1. Introducción a Javascript. Tipos y valores
- ✓ Tema 1. Cuestionario opcional
- ✓ Tema 2. Programa, sentencia, variable y comentario
- ✓ Tema 2. Cuestionario opcional
- ✓ Tema 3. Expresiones con variables
- ➔ **Tema 3. Cuestionario opcional**

Modulo 1. Introducción a JavaScript de servidor y a node.js. Sentencias, Variables, Booleanos, Números, Strings y Funciones

Tema 3. Cuestionario opcional

Prueba realizada

Tu resultado en el test ha sido: 100%

Has superado el test.

Tus respuestas

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x = ++z;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☒ ErrorDeEjecución



✓ Tema 4. Introducción node.js

✓ Tema 5. Booleano, igualdad y otros operadores lógicos

Tema 5. Cuestionario opcional

✓ Tema 6. Sentencia IF/ELSE

✓ Tema 7. Números

Tema 7. Cuestionario obligatorio

✓ Tema 8. Strings e internacionalización (I18N)

Tema 8. Cuestionario opcional

✓ Tema 9. Funciones

Tema 9. Cuestionario obligatorio

✓ Tema 10. Funciones como objetos y cierres

Tema 10. Cuestionario obligatorio

Ejercicio P2P Opcional

● Modulo 2. Introducción a JavaScript de servidor y a node.js. Bucles, Clases predefinidas, Objetos, Propiedades y Métodos; Prototipos y Clases; Arrays; JSON; Funciones como Objetos y Cierres (Closures)

● Modulo 3. Modulos node.js; Expresiones Regulares; Eventos, Entorno de Ejecución y Concurrencia en node.js; Ficheros y Flujos

● Modulo 4. Introducción a HTTP y a los Servidores Web; Introducción a

 Correct

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = 1 + x++;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☒ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución





Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = 1 + x--;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☒ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución





Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x *= 2;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2

express y al Middleware Static; Introducción a REST; Aplicaciones express.js y Composición de Middlewares; Formularios GET y POST; Parámetros Ocultos

- **Modulo 5. Gestión de versiones de proyectos con git y GITHUB; Proyecto, Espacio de Trabajo y Versiones (Commit); Arboles y Ramas de un proyecto; Repositorios Remoto y colaboración a través de GITHUB**
- **Modulo 6. Proyecto Quiz I: Patrón Modelo-Vista-Controlador (MVC); generación del proyecto con express-generator; Primera Página y Primera Pregunta; Despliegue en la nube (Heroku)**
- **Modulo 7. Proyecto Quiz II: La Base de Datos (DB), Tablas, sequelize.js y SQLite; Despliegue en Heroku utilizando Postgres; Presentación de Listas de Quizes y Autoload**
- **Modulo 8. Proyecto Quiz III: Gestión de Listas de Quizes, Creación, Edición y Borrado**
- **Modulo 9. Proyecto Quiz IV: Creación y Moderación de Comentarios a Quizes; Relaciones entre Tablas de la Base de Datos; Sesiones, Autenticación y Autorización; HTTP Seguro (HTTPS)**

- ☐ 3
- ☒ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución



Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = ++x + 1;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☒ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución



Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x = x + t;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☒ ErrorDeEjecución



Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el



contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = k + 1;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☒ ErrorDeEjecución



Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **y** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `var y = ++t + 1;`

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☒ ErrorDeEjecución



Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x -= 2;`

- ☒ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4



- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución

 **Correct**

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es `var x = 2;` Indicar el contenido de la variable **x** después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: `x /= 2;`

- ☐ 0
- ☒ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 20
- ☐ "20"
- ☐ ErrorDeEjecución



 **Correct**

 **anterior**

Siguiente 

Telefonica

Telefónica Educación Digital

 Santander

uni>ersia

2012-2015 Miríada X

| [Aviso legal](#)

| [Política de cookies](#)

| [Política de privacidad](#)