

DESARROLLO DE INTERFACES UD1: CONFECCIÓN DE INTERFACES DE USUARIO	2CFGS DAM
---	---------------------

PREGUNTAS

1. ¿Cuál de los siguientes NO es un IDE?

- a) Microsoft Visual Basics
- b) Eclipse
- c) NetBeans
- d) MonoDevelop

2. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA?

- a) Un Byte ocupa 1 Byte
- b) Un Long ocupa más que un Integer
- c) Un Boolean ocupa 4 Bytes
- d) Un String ocupa unos Bytes variables según su longitud

3. ¿Cuál NO es un componente disponible en el cuadro de herramientas de VS?

- a) RadioBox
- b) CheckBox
- c) ListBox
- d) Todos lo son

4. ¿Qué significan las siglas GUI?

- a) Graphical user interface
- b) Guided User Interface
- c) Game User Interface
- d) General User Interface

5. Si queremos anidar varios bloques Ifelse, ¿cuál sería la sintaxis correcta en VB?

- a) Switch ... Then
- b) When ... Then
- c) Select Case ...
- d) Ninguna de las anteriores

6. ¿Qué significan las siglas WIMP?
- a) Web, Internet, Mobile, and Protocol
 - b) Windows, Icons, Menus and Pointer
 - c) Widgets, Integration, Multimedia, Platform
 - d) Wireframes, Interaction, Modularity, Prototyping
7. ¿Qué condición ejecutará el bloque de código si Dim num As Integer = 1?
- a) If num!=0 Then
 - b) If num.Equals("1") Then
 - c) If Not num=0 Then
 - d) If num==1 Then
8. ¿Qué elemento NO existe en la en el entorno de trabajo de una aplicación de diseño?
- a) Menú
 - b) Área de diseño
 - c) Cuadro de herramientas
 - d) Todos existen
9. Para saber el valor ASCII de la letra "a" usamos...
- a) a.toAsc()
 - b) CbAsc(a)
 - c) Asc("a")
 - d) No se puede hacer tal cosa
10. ¿Qué bloque de código se ejecutará al hacer click en Button1?
- a) Private Sub Button1_Click(sender As Object, e As EventArgs)
 - b) Private Sub activar(sender As Object, e As EventArgs) Handles Button1.Click
 - c) Private Sub Button1_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles Click.Button1
 - d) Private Sub Button1 (sender As Object, e As EventArgs) Button1.Click

DESARROLLO DE INTERFACES

UD1: CONFECCIÓN DE INTERFACES DE USUARIO

Nombre: Mohammed Said Touijar

2CFGS

DAM

PREGUNTAS

1. ¿Cuál es una de las estructuras de control utilizadas para controlar el flujo del programa en Visual Basic?
 - a. Switch-Case
 - b. If-Then-Else
 - c. Try-Catch
 - d. Repeat-Until

Respuesta: If-Then-Else

2. ¿Qué tipo de datos se utiliza para el tratamiento de fechas en Visual Basic?
 - a. Date
 - b. Time
 - c. DateTime
 - d. Timestamp

Respuesta: Date

3. ¿Qué módulo en Visual Basic contiene procedimientos para operaciones con cadenas de caracteres?
 - a. Text
 - b. Strings
 - c. Char
 - d. TextManipulation

Respuesta: Strings

4. ¿Qué es un componente en el contexto de desarrollo de interfaces gráficas?
 - a. Una propiedad modificable en tiempo de diseño.
 - b. Un objeto reutilizable que permite interactuar con otros objetos.
 - c. Un conjunto de herramientas en un entorno de desarrollo.
 - d. Un elemento visual en un cuadro de diálogo.

Respuesta: Un objeto reutilizable que permite interactuar con otros objetos.

5. ¿Qué es el enlace de datos en el contexto de interfaces de usuario?
 - a. La conexión entre diferentes componentes en un formulario.
 - b. La asociación entre un control y un objeto contenedor de datos.
 - c. La modificación de propiedades en tiempo de ejecución.
 - d. La acción de vincular un evento a un control.

Respuesta: La asociación entre un control y un objeto contenedor de datos.

6. ¿Cuál es la función principal de los eventos en el desarrollo de interfaces gráficas?
- Modificar propiedades en tiempo de ejecución.
 - Facilitar la edición de código generado por las herramientas de diseño.
 - Gestionar la interacción asincrónica con el usuario durante la ejecución de la aplicación.
 - Crear cuadros de diálogo modales.

Respuesta: Gestionar la interacción asincrónica con el usuario durante la ejecución de la aplicación.

7. ¿Cómo se elimina un control o componente ya ubicado en un formulario en el entorno de desarrollo?
- Presionando la tecla Enter
 - Utilizando la tecla Esc
 - Haciendo clic derecho y seleccionando "Eliminar"
 - Seleccionándolo y presionando la tecla Supr

Respuesta: Seleccionándolo y presionando la tecla Supr

8. ¿Cuál es la función principal de la ventana "Propiedades" en una herramienta de diseño de interfaces?
- Mostrar las propiedades del sistema operativo.
 - Permitir la modificación de propiedades de controles y componentes en tiempo de diseño.
 - Crear nuevos controles y componentes.
 - Visualizar eventos en tiempo de ejecución.

Respuesta: Permitir la modificación de propiedades de controles y componentes en tiempo de diseño.

9. ¿Cuál de las siguientes herramientas de desarrollo de interfaces es de código abierto y multiplataforma?
- Microsoft Visual Studio
 - Eclipse
 - SharpDevelop
 - MonoDevelop

Respuesta: Eclipse

10. ¿Qué es un componente en el contexto de desarrollo de interfaces?
- Un objeto reutilizable que permite interactuar con otros objetos.
 - Un conjunto de propiedades y métodos encapsulados.
 - Un control que contiene otros controles.
 - Una ventana modal en la interfaz de usuario.

Respuesta: Un objeto reutilizable que permite interactuar con otros objetos.

DESARROLLO DE INTERFACES UD1: CONFECCIÓN DE INTERFACES DE USUARIO	2CFGS DAM
---	---------------------

PREGUNTAS

1. En una herramienta de diseño de interfaces, ¿qué elemento permite personalizar grupos y añadir componentes adicionales según las necesidades del desarrollador?
 - a) Área de diseño.
 - b) Cuadro de herramientas.
 - c) Hoja de propiedades.
 - d) Menú de barra de herramientas
2. En el desarrollo de interfaces gráficas, ¿cuál es el propósito del evento "MouseMove"?
 - a) Activarse al cambiar el contenido de un control.
 - b) Detectar cuando un control recibe el enfoque.
 - c) Responder a la acción de mover el ratón sobre un control.
 - d) Ejecutarse al hacer clic con el botón derecho del ratón.
3. En el contexto de desarrollo de interfaces gráficas, ¿qué implica el "enlace de datos simple"?
 - a) Vincular un control a un origen de datos en tiempo de ejecución.
 - b) Asociar un conjunto de eventos con un control específico.
 - c) Vincular un solo dato a un control, como un TextBox.
 - d) Enlazar un objeto DataTable a un control de formulario.
4. ¿Por qué es importante que el código generado por herramientas de diseño sea modular y fácil de entender?
 - a) Facilitar la creación de interfaces visuales.
 - b) Agilizar la programación en tiempo de ejecución.
 - c) Mejora la compatibilidad con diferentes sistemas operativos.
 - d) Permite a los desarrolladores realizar modificaciones más eficientes.

5. ¿Cuál es la función principal de los eventos en el desarrollo de interfaces gráficas?

- a) Controlar la apariencia visual de los elementos.
- b) Realizar operaciones únicas en tiempo de diseño.
- c) Manejar situaciones asíncronas como acciones del usuario.
- d) Facilitar la creación de cuadros de diálogo.

6. En el desarrollo de interfaces gráficas, ¿cuál es una característica esencial que distingue a un panel?

- a) Los paneles son elementos exclusivos de sistemas operativos Linux.
- b) Los paneles no pueden contener otros controles.
- c) Los paneles actúan como contenedores para organizar y contener a otros controles.
- d) Los paneles solo se utilizan en entornos web y no en aplicaciones de escritorio.

7. ¿Por qué se prefiere el "enlace de datos complejo" en algunos controles como DataGridView en lugar del "enlace de datos simple"?

- a) Proporciona una interfaz más sencilla para el usuario.
- b) Permitir vincular varios datos a un solo control.
- c) Facilitar la navegación y edición de datos.
- d) Solo es aplicable en aplicaciones web.

8. En el módulo DateAndTime de Visual Basic, ¿cuál es la función de Timer?

- a) Devuelve la hora actual del sistema.
- b) Representa el número de segundos transcurridos desde la medianoche.
- c) Devuelve la fecha actual del sistema.
- d) Calcular la diferencia de tiempo entre dos fechas.

9. ¿Cuál es el propósito del método IsNothing en Visual Basic?

- a) Comprobar si una cadena está vacía.
- b) Determinar si una expresión es numérica.
- c) Verificar si una variable tiene asignado un objeto.
- d) Evaluar si una variable es de tipo entero.

10. ¿Cuál es la diferencia entre Trim y LTrim en Visual Basic?

- a) Trim elimina los espacios iniciales y finales, mientras que LTrim solo elimina los espacios iniciales.
- b) Trim se utiliza para cadenas numéricas, mientras que LTrim es para cadenas de texto.

- c) No hay diferencia, ambos eliminan espacios en una cadena.
- d) LTrim elimina espacios finales y Trim elimina espacios iniciales.

DESARROLLO DE INTERFACES

UD1: CONFECCIÓN DE INTERFACES DE USUARIO

2CFGS

DAM

Andreu Sanz Sanz | 2DAM

PREGUNTAS


1. ¿Qué es una interfaz de usuario?
 - a) Un programa de edición de texto
 - b) Un dispositivo de entrada
 - c) Un programa que permite la comunicación entre el usuario y la computadora
 - d) Un conjunto de elementos que permiten la interacción entre el usuario y la computadora**
2. ¿Qué es el entorno de trabajo en una interfaz de usuario?
 - a) El conjunto de elementos que permiten la interacción entre el usuario y la computadora
 - b) El conjunto de programas que permiten la comunicación entre el usuario y la computadora
 - c) El conjunto de elementos que permiten al usuario trabajar con la aplicación informática**
 - d) El conjunto de elementos que permiten al usuario trabajar con el hardware de la computadora
3. ¿Qué es una aplicación informática?
 - a) Un conjunto de elementos que permiten la interacción entre el usuario y la computadora
 - b) Un conjunto de programas que permiten la comunicación entre el usuario y la computadora
 - c) Un programa que realiza una tarea/tareas específicas para el usuario**
 - d) Un programa que permite al usuario controlar el hardware de la computadora
4. ¿Qué es el entorno de escritorio en una interfaz de usuario?
 - a) El conjunto de elementos que permiten la interacción entre el usuario y la computadora
 - b) El conjunto de programas que permiten la comunicación entre el usuario y la computadora
 - c) El conjunto de elementos que permiten al usuario trabajar con la aplicación informática y el sistema operativo**
 - d) El conjunto de elementos que permiten al usuario trabajar con el hardware de la computadora

5. ¿Que evento debes de activar para que la interfaz pueda modificar algo a pressionar una tecla de el teclado?
- a) Click
 - b) Form1_KeyPress
 - c) **KeyPress**
 - d) KeyDown
6. ¿Qué carácter debemos añadir para asignar a un botón un shortcut?
- a) **&**
 - b) %
 - c) \$
 - d) ?
7. ¿Qué propiedad se utiliza para poner el texto de un botón el en centro ?
- a) MidCenter
 - b) **MiddleCenter**
 - c) MidMid
 - d) CenterMiddle
8. ¿Cómo puedo cambiar el color de un text desde la ventana de propiedades?
- a) Dentro de la agrupación Font buscar Color
 - b) En la propiedad FontColor
 - c) En la agrupación Style, Color Style
 - d) **En la propiedad ForeColor**
9. ¿Cómo puedo declarar una variable de tipo entero en Visual Basic?
- a) **Dim A%**
 - b) Dim A As integer
 - c) Dim A\$
 - d) Ninguna es correcta
10. ¿Qué son los iconos en una interfaz de usuario?
- a) Los elementos que permiten la interacción entre el usuario y la computadora
 - b) Los programas que permiten la comunicación entre el usuario y la computadora
 - c) **Los elementos gráficos que representan una acción o una herramienta**
 - d) Los elementos que permiten al usuario controlar el hardware de la computadora

PREGUNTA 1	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>
PREGUNTA 2	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>
PREGUNTA 3	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>
PREGUNTA 4	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>
PREGUNTA 5	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>
PREGUNTA 6	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>
PREGUNTA 7	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>
PREGUNTA 8	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>
PREGUNTA 9	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>
PREGUNTA 10	Mala pregunta o malas o ninguna opción <i>0punts</i>	Pregunta floja o malas opciones <i>1punts</i>	Buena pregunta y buenas opciones <i>2punts</i>

na inicial

 Events

 Aquest curs



ANDREU SANZ SANZ



ESTILO	No se respeta el modelo <i>0punts</i>	En algún lugar del documento falla el estilo <i>1punts</i>	Sigue el modelo y las opciones/preguntas están correctas respecto al estilo <i>2punts</i>
---------------	--	---	--