

DESARROLLO DE INTERFACES

UD1: CONFECCIÓN DE INTERFACES DE USUARIO

2CFGS

DAM

PREGUNTAS

1. **¿Cómo elige un desarrollador los iconos que utilizará para identificar diferentes acciones en una interfaz gráfica?**
 - a) Mediante programación por código.
 - b) Utilizando herramientas de diseño de interfaces**
 - c) A través de la manipulación directa del código fuente.
 - d) Descargándolos de Internet.

2. **En la programación visual de interfaces, ¿en qué consiste diseñar las interfaces?**
 - a) Escribir código manualmente.
 - b) Utilizar exclusivamente código de programación.
 - c) Colocar elementos en formularios y configurar propiedades y acciones sin programar.**
 - d) Utilizar lenguajes de marcado.

3. **¿Cuál es el propósito de la ventana "Propiedades" en una herramienta de diseño de interfaces?**
 - a) Mostrar información general sobre la interfaz.
 - b) Modificar las propiedades de los componentes en tiempo de diseño.**
 - c) Gestionar la paleta de componentes disponibles.
 - d) Crear nuevos elementos de interfaz.

4. **¿Qué es un componente en el contexto de diseño de interfaces gráficas?**
 - a) Un objeto reutilizable que permite interactuar con otros objetos.**
 - b) Un cuadro de diálogo modal.
 - c) Un elemento exclusivo de la programación por código.
 - d) Un conjunto de propiedades.

5. **¿Cómo se llama el tipo de enlace que permite asociar un control con un objeto contenedor de datos en tiempo de diseño?**
- a) Enlace de datos complejo.
 - b) Enlace de datos simple.**
 - c) Enlace de datos asincrónico.
 - d) Enlace de datos bidireccional.
6. **¿Qué es un cuadro de diálogo modal en una interfaz gráfica?**
- a) Un cuadro de mensaje.
 - b) Un cuadro de diálogo que no limita al usuario a interactuar con otras ventanas mientras está abierto.
 - c) Un cuadro de diálogo que impide que la aplicación reciba eventos hasta que se cierra.**
 - d) Un cuadro de opciones.
7. **¿Cuál es la función de la ventana del "Cuadro de Herramientas" en una herramienta de diseño de interfaces?**
- a) Mostrar los controles ya colocados en un formulario.
 - b) Personalizar la apariencia de la interfaz.
 - c) Contener los componentes y elementos que se pueden añadir a los formularios.**
 - d) Administrar eventos de la interfaz.
8. **¿Qué tipo de evento se activa al hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre un control en una interfaz gráfica?**
- a)MouseDown.
 - b) Click.**
 - c) GetFocus.
 - d) Change.
9. **¿En qué consiste la programación visual en el contexto de interfaces gráficas?**
- a) Escribir código de forma exclusiva.
 - b) Diseñar interfaces colocando elementos en formularios y configurando propiedades sin programar directamente.**
 - c) Utilizar únicamente cuadros de diálogo modales.
 - d) Desarrollar interfaces sin utilizar herramientas visuales.

10. **¿Por qué es importante que el código generado por las herramientas de diseño sea modular y sencillo de entender?**
- a) Para complicar la tarea del desarrollador.
 - b) Para garantizar la seguridad del código.
 - c) No tiene importancia, ya que el código generado no se modifica.
 - d) **Para facilitar la comprensión y modificación por parte del desarrollador.**