**INTECAP – CENTRO TICS**

**DESARROLLADOR FULLSTACK**

**INSTRUCTOR: ALEX HERNANDEZ**

**EVALUACIÓN 3**

Nombre: Victor Emanuel Ticurú Arévalo Carné: 2019-106048

**Instrucciones generales**

Seleccione la respuesta que considere correcta para cada uno de los ítems, subrayándola o encerrándola en un círculo.

**Serie única**

1. Lenguaje de programación de alto nivel, interpretado y orientado a objetos, ampliamente utilizado en el desarrollo web. Se utiliza principalmente para agregar interactividad y dinamismo a las páginas web:
   1. CSS b) JavaScript c) HTML d) jQuery

1. Es una acción que ocurre en el navegador web, como hacer clic en un botón, mover el mouse sobre un elemento, cargar una página, etc. Estas acciones pueden desencadenar la ejecución de código JavaScript, permitiendo que las páginas web sean interactivas y respondan a la interacción del usuario:
   1. Evento b) Método c) Función d) Procedimiento

1. Estructura de control que se utiliza para tomar decisiones basadas en condiciones específicas. Permite ejecutar un bloque de código si una expresión condicional es evaluada como verdadera, y opcionalmente ejecutar otro bloque de código si la condición es evaluada como falsa:
   1. LET b) FOR c) WHILE d) IF

1. Estructura de control que permite ejecutar un bloque de código repetidamente un número específico de veces:
   1. LET b) FOR c) WHILE d) IF

1. Porción de texto que se utiliza para documentar y explicar el código fuente de un programa. Estos textos son ignorados por el compilador o intérprete del lenguaje de programación, lo que significa que no afectan la ejecución del programa.
   1. Función b) Documentación c) Mensaje d) Comentario

1. Biblioteca de JavaScript que permite el acceso a funciones matemáticas:

d) Math

* 1. math b) Ninguna c) Fun.Math

1. Contenedor que se utiliza para almacenar valores que pueden cambiar durante la ejecución de un programa. Estos valores pueden ser números, texto, booleanos, objetos, entre otros tipos de datos:
   1. Variable b) Ninguna c) Función d) Constante

1. Es un tipo de variable cuyo valor no puede cambiar una vez que se le ha asignado durante la ejecución del programa. En otras palabras, es un contenedor de datos que almacena un valor que permanece inmutable a lo largo de la ejecución del programa:
   1. Variable b) Clase c) Función d) Constante

1. Bloque de código que se define una vez y se puede ejecutar en cualquier momento que se necesite. Estos bloques de código se llaman al momento de que se ejecuta un evento como hacer clic, mover el mouse u otro:
   1. Evento b) Función c) Clase d) JS

1. Función matemática que permite generar un número aleatorio entre 50 -100
   1. b) c)

d) Ninguna Math.Random()100+20 math.Random()\*51+50 Math.ceil(Math.random()\*51\*50