

Interfaces Persona Computador

Tema 1. Introducción a las interfaces persona ordenador

1. El Xerox Alto...

- a. Fue la primera implementación comercial de una interfaz gráfica de usuario.
- b. Disponía de un monitor de alta resolución.
- c. Disponía de un ratón de tres botones.
- d. Todas las anteriores.

2. Los primeros ordenadores personales de IBM...

- a. Tenían una potencia gráfica comparable a los Silicon Graphics.
- b. Tenían instalados el sistema operativo Star, sobre una pantalla gráfica.
- c. Disponían de un monitor vertical.
- d. Se utilizaban principalmente en modo consola de comandos.

3. ¿Cuál fue el primer ordenador en implementar la metáfora del escritorio?

- a. IBM 360
- b. IBM PC
- c. Xerox Alto
- d. Whirlwind

4. ¿Cuál fue el primer editor gráfico interactivo?

- a. Excel
- b. Sketchpad
- c. Adobe Photoshop
- d. Spacewar

5. Podemos considerar que una interfaz es deficiente cuando...

- a. No funciona correctamente con diferentes sistemas operativos.
- b. Cuando utiliza más de un tipo de interacción.
- c. Cuando provoca en el usuario frustración, miedo o errores.
- d. No permite la interacción mediante manipulación directa.

6. Una ventaja de los procesadores de texto WYSIWYG es que...

- a. El usuario ve el resultado final en pantalla.
- b. Son multiplataforma.
- c. El usuario dispone de diccionarios en pantalla.
- d. No necesitan un ordenador con salida gráfica.

7. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA?

- a. La popularización de los PC's se debió en gran parte al uso de las IGU (*"Interfaz Gráfica del Usuario"*).
- b. El Windows 1.0 no permitía ver ventanas solapadas.
- c. El Xerox Alto fue el primer ordenador comercial que incluía pantalla bitmap.
- d. Los sistemas Apple fueron los primeros en utilizar monitores en color.

Interfaces Persona Computador

Tema 1. Introducción a las interfaces persona ordenador

8. Las estaciones de trabajo gráficas que aparecieron a finales de los años 1980 ¿qué características tenían?

- a. Sistema operativo Windows.
- b. Conexión inalámbrica.
- c. Procesamiento en tiempo compartido.
- d. Tarjetas gráficas de tipo ráster.

9. La interacción persona-computador es una disciplina que utiliza métodos relacionados con:

- a. Diseño gráfico.
- b. Ergonomía
- c. Antropología y sociología.
- d. Todas las respuestas son ciertas.

10. ¿Qué caracteriza la metáfora de escritorio?

- a. El dispositivo apuntador se puede mover por toda la pantalla del ordenador.
- b. Utiliza una pantalla bitmap para todas las interacciones.
- c. Se interactúa mediante ventanas, iconos, menús y dispositivo apuntador.
- d. La interacción con el ordenador se hace en tiempo compartido.

Interfaces Persona Computador

Tema 1. Introducción a las interfaces persona ordenador

SOLUCIÓN:

1. El Xerox Alto...

- a. Fue la primera implementación comercial de una interfaz gráfica de usuario.
- b. Disponía de un monitor de alta resolución.
- c. Disponía de un ratón de tres botones.
- d. Todas las anteriores.

2. Los primeros ordenadores personales de IBM...

- a. Tenían una potencia gráfica comparable a los Silicon Graphics.
- b. Tenían instalados el sistema operativo Star, sobre una pantalla gráfica.
- c. Disponían de un monitor vertical.
- d. Se utilizaban principalmente en modo consola de comandos.

3. ¿Cuál fue el primer ordenador en implementar la metáfora del escritorio?

- a. IBM 360
- b. IBM PC
- c. Xerox Alto
- d. Whirlwind

4. ¿Cuál fue el primer editor gráfico interactivo?

- a. Excel
- b. Sketchpad
- c. Adobe Photoshop
- d. Spacewar

5. Podemos considerar que una interfaz es deficiente cuando...

- a. No funciona correctamente con diferentes sistemas operativos.
- b. Cuando utiliza más de un tipo de interacción.
- c. Cuando provoca en el usuario frustración, miedo o errores.
- d. No permite la interacción mediante manipulación directa.

6. Una ventaja de los procesadores de texto WYSIWYG es que...

- a. El usuario ve el resultado final en pantalla. → WYSIWYG ("What You See Is What You Get")
- b. Son multiplataforma.
- c. El usuario dispone de diccionarios en pantalla.
- d. No necesitan un ordenador con salida gráfica.

7. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA?

- a. La popularización de los PC's se debió en gran parte al uso de las IGU ("Interfaz Gráfica del Usuario").
- b. El Windows 1.0 no permitía ver ventanas solapadas.
- c. El Xerox Alto fue el primer ordenador comercial que incluía pantalla bitmap.
- d. Los sistemas Apple fueron los primeros en utilizar monitores en color.

Interfaces Persona Computador

Tema 1. Introducción a las interfaces persona ordenador

- 8. Las estaciones de trabajo gráficas que aparecieron a finales de los años 1980 ¿qué características tenían?**
- a. Sistema operativo Windows.
 - b. Conexión inalámbrica.
 - c. Procesamiento en tiempo compartido.
 - d. Tarjetas gráficas de tipo ráster.
- 9. La interacción persona-computador es una disciplina que utiliza métodos relacionados con:**
- a. Diseño gráfico.
 - b. Ergonomía
 - c. Antropología y sociología.
 - d. Todas las respuestas son ciertas.
- 10. ¿Qué caracteriza la metáfora de escritorio?**
- a. El dispositivo apuntador se puede mover por toda la pantalla del ordenador.
 - b. Utiliza una pantalla bitmap para todas las interacciones.
 - c. Se interactúa mediante ventanas, iconos, menús y dispositivo apuntador.
 - d. La interacción con el ordenador se hace en tiempo compartido.