

Examen 2ª Evaluación < RAY – 2018/2019 >

Nombre:

Apellidos:

Descripción:

- Examen tipo test con 10 preguntas que valen 1 punto cada una. (Sin preguntas de respuesta múltiple)
 - Las preguntas sin responder no restan puntos.
 - Cada 4 preguntas contestadas erróneamente resta un punto de la nota final del examen.
 - Las respuestas han de ser a bolígrafo.
 - Las respuestas escritas a lápiz o que tengan tachones y no quede claro cuál es, contabilizarán como erróneas.
-

1. ¿Qué significa que un script se ejecute del lado del cliente?

a: Programa o script inaccesible por el usuario y que se ejecuta en el servidor justo antes de enviar los contenidos web requeridos por el usuario.

b: Lenguaje de scripting multiplataforma orientado a objetos, introducido en 1995 y usado principalmente para páginas web del lado del cliente.

c: Programa o script descargado por el navegador al acceder a una página web y que se ejecuta en la máquina del usuario

d: Sección del código del programa en el que se escriben la cabecera y el cuerpo de la función a definir. Con esto quedarían configurados el uso de los atributos internos y el comportamiento de la misma al ser ejecutada.

e: Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []

2. ¿Qué significa llamar a una función?

a: Porción de código reutilizable compuesto por un bloque de sentencias entre "{ }" y una cabecera con, su identificador y la definición de los atributos internos a usar entre "()".

b: Programa o script descargado por el navegador al acceder a una página web y que se ejecuta en la máquina del usuario

c: Línea de código en la que se escribe el identificador de una función seguido de los valores que van a tomar sus atributos entre paréntesis, momento en el que se pasará a ejecutar el bloque de código definido previamente.

d: Referencia a un espacio de memoria en el que almacenar un valor o dato, durante la ejecución de un programa.

e: Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []

3. Cual de los siguientes identificadores de variables es válido

- a:** var númeroTemporal = 10;
- b:** var numero Temporal = 20;
- c:** var function = 10;
- d:** var 001numero = 20;

e: Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []

4. ¿Qué valor queda en la variable ‘resultado’ tras la ejecución del siguiente código?

```
var resultado = -1;
```

```
var operador1 = 5;  
var operador2 = 3;  
var operador3 = 2;
```

```
operador2 = operador1;  
operador1 = operador2;  
resultado = operador1;
```

```
console.log(resultado);
```

a: 5

c: 3

b: 2

d: -1

e: Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []

5. ¿Qué valor queda en la variable ‘textoSaludo’ tras la ejecución del siguiente código?

```
var textoSaludo = ".";  
var textosaludo = "";
```

```
var nombre1 = "Fernando";  
var nombre2 = "Lola";
```

```
var saludo1 = "Hola, ";  
var despedida = "Adiós, ";
```

```
var temporal = nombre1;
```

```
nombre2 = nombre1;  
nombre1 = temporal;
```

```
textoSaludo = despedida + nombre1;
```

```
console.log(textoSaludo);
```

a: Fernando

c: Lola

e: Adiós, Fernando

b: Hola, Fernando

d: Hola, Lola

f: .

e: Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []

6. ¿Qué valor queda en la variable 'textoSaludo' tras la ejecución del siguiente código?

```
var textoSaludo = ".";

var nombre1 = "Fernando";
var nombre2 = "Lola";

var saludo1 = "Hola, ";
var despedida = "Adiós, ";

var saludando = true;
var despidiendo = false;

if (!saludando && !despidiendo) {
    textoSaludo = nombre2;
} else if (saludando && !despidiendo) {
    textoSaludo = saludo1 + nombre1;
} else if (!saludando && despidiendo) {
    textoSaludo = despedida + nombre1;
} else {
    textoSaludo = saludo1 + nombre1;
    textoSaludo += " " + despedida + nombre1;
}

console.log(textoSaludo);
```

- a:** . **b:** Fernando
c: Lola **d:** Hola, Fernando
e: Hola, Lola **f:** Adiós, Fernando
g: Adiós, Lola **h:** Hola, Fernando Adiós, Lola
i: Hola, Lola Adiós, Fernando
j: Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []

7. ¿Qué valor queda en la variable 'contador' tras la ejecución del siguiente código?

```
var contador = -1;

var numeroDeInsectos = 5;
var numeroDePatatasPorInsecto = 4;

for (var i = 0; i < numeroDeInsectos; ++i) {
    for (var j = 0; j < numeroDePatatasPorInsecto; ++j) {
        contador += 2;
    }
}

console.log(contador);
```

- a:** -1 **b:** 0
c: 4 **d:** 5
e: 19 **f:** 20
g: 39 **h:** 40
- i:** Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []

8. ¿Qué ocurre tras la ejecución de este código?

```
var continuar = true;

var interrumpir = false;
var numeroDePasosADar = 10;

var contadorDePasos = 0;

while (continuar) {
  if (interrumpir ||
      (contadorDePasos >= numeroDePasosADar)) {

    continuar = false;
  } else {
    contador++;
    console.log("Dando un paso!!!");
  }

  if (contador == 2) {
    interrumpir = true;
  }
}
```

- a:** Se muestra 2 veces la repetición de la frase "Dando un paso!!!" en consola
- b:** Se muestra 10 veces la repetición de la frase "Dando un paso!!!" en consola
- c:** Se repite de forma indefinida la frase "Dando un paso!!!" en consola
- d:** Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []

9. ¿Qué ocurre con la ejecución de este código?

```
var operando1 = 20;

function sumar(operando1, operando2) {
  var resultado = operando1 + operando2;
  return resultado;
}

console.log(sumar(10, 2));
```

- a:** Ocurre un error por el uso de una variable fuera de ámbito
- b:** No se muestra nada por consola
- c:** Se muestra 12 por consola
- d:** Se muestra 22 por consola
- e:** Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []

10. ¿Cual de las siguientes llamadas a la función ‘drawDefaultRectangle’, es correcta?

```
var initPosX = 5;  
var initPosY = 20;
```

```
var largoDelRectangulo = 40;
```

```
function drawDefaultRectangle (posX, posY, anchoIN, altoIN, colorIN) {  
    var canvas = document.getElementById("myCanvas");  
    var ctx = canvas.getContext("2d");  
    ctx.fillStyle = colorIN;  
    ctx.fillRect(posX, posY, anchoIN, heightIN);  
}
```

a: drawDefaultRectangle ("5", "20", "40", "40", "Black");

b: drawDefaultRectangle ("5", "20", "40", "40", Black);

c: drawDefaultRectangle (posX, posY, anchoIN, altoIN, colorIN);

d: drawDefaultRectangle (initPosX, initPosY, largoDelRectangulo, largoDelRectangulo, Black);

e: drawDefaultRectangle (initPosX, initPosY, largoDelRectangulo, largoDelRectangulo, "Black");

f: Ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []