

## 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:** Grupo de líneas de texto escrito por un programador, formando un conjunto de datos e instrucciones que fuerzan al ordenador a cumplir su cometido.

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

**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 \_numero\_Temporal = 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;
```

```
resultado = operador1 % operador3;
```

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

- a:** 5
- b:** 2
- c:** 3
- d:** 25

**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);
```

- |                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| <b>a:</b> Fernando        | <b>b:</b> Hola, Fernando |
| <b>c:</b> Lola            | <b>d:</b> Hola, Lola     |
| <b>e:</b> Adiós, Fernando | <b>f:</b> .              |

**g:** 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 = true;

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

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 = 0;

var numeroDeInsectos = 5;
var numeroDePatasPorInsecto = 4;

for (var i = 0; i < numeroDeInsectos; ++i) {
    for (var j = 0; j < numeroDePatasPorInsecto; ++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 == 3) {
    interrumpir = true;
  }
}
```

**a:** Se muestra 10 veces la repetición de la frase "Dando un paso!!!" en consola

**b:** Se muestra 3 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 + operando1;
  return resultado;
}

console.log(sumar(10, 1));
```

**a:** Ocurre un error por el uso de una variable fuera de ámbito

**b:** Se muestra 11 por consola

**c:** No se muestra nada por consola

**d:** Se muestra 20 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 (initPosX, initPosY, largoDelRectangulo, largoDelRectangulo, "Black");

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

**e:** drawDefaultRectangle (posX, posY, anchoIN, altoIN, colorIN);

**f:** Ninguna de las anteriores

**RESPUESTA:** [   ]