

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 que claro cuál es, contabilizarán como erróneas.
-

1. ¿Qué es un programa?

- a:** Referencia a un espacio de memoria en el que almacenar un valor o dato, durante la ejecución de un programa.
- 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 significa definir una función?

- a:** 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.
- 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;

c: var function = 10;

b: var _numero_001_Temporal = 20;

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 = operador3;
```

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

a: 5

c: 25

b: 3

d: 17

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 = nombre2;
```

```
nombre2 = nombre1;
```

```
nombre1 = temporal;
```

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

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

a: Fernando

c: Lola

e: Adiós, Fernando

b: Adiós, Lola

d: Hola, Lola

f: .

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 = false;

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 = -1;

var numeroDeInsectos = 5;
var numeroDePatrasPorInsecto = 4;

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

console.log(contador);
```

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| a: -1 | b: 0 | c: 2 |
| 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 + operando2;
  return resultado;
}

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

a: ocurre un error por el uso de una variable fuera de ambito

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 (posX, posY, anchoIN, altoIN, colorIN);

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

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

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

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

f: ninguna de las anteriores

RESPUESTA: []