

L3. Manipulación de eventos – Ejercicio

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

Responde la siguiente pregunta.

¿Cuál es una ventaja de utilizar la delegación de eventos?

Seleccione una:

- ☐ a. Evitas reutilización de código.
- ☒ b. Permite marcar una separación más precisa entre la interfaz y la lógica de programación. ✓
- ☐ c. El código lo tienes agrupado por cada función que realiza la aplicación.

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Permite marcar una separación más precisa entre la interfaz y la lógica de programación.

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

Responde la siguiente pregunta.

¿Qué es el modelo de delegación de eventos?

Seleccione una:

- ☒ a. Es un modelo que se basa en el concepto de que el evento ocurre en un objeto y se delega a otro. ✓
- ☐ b. Es un modelo que gestiona la manipulación de eventos.
- ☐ c. Es un modelo que registra a los objetos oyentes entre sí.

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Es un modelo que se basa en el concepto de que el evento ocurre en un objeto y se delega a otro.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

Responde la siguiente pregunta.

¿Cuál es la interfaz que contiene los métodos para los eventos del *mouse*?

Seleccione una:

- ☐ a. KeyListener
- ☐ b. ActionListener
- ☒ c. MouseListener ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: MouseListener

Pregunta4

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

Responde la siguiente pregunta.

¿Cuál de los siguientes métodos pertenece a la interfaz **KeyListener**?

Seleccione una:

- ☐ a. keyClicked
- ☐ b. keyListener
- ☒ c. keyPressed ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: keyPressed

Pregunta5

Correcta

Puntúa 1 sobre 1

Lee el siguiente planteamiento y determina si es verdadero o falso.

El modelo de delegación de eventos permite marcar una separación más precisa entre la interfaz y la lógica de programación.

Elija una;

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta apropiada es "Verdadero"