

Comenzado el Estado Finalizado en Joningo, 13 de noviembre de 2022, 20:41 Finalizado en Tiempo empleado Galificación 10,00 de 10,00 (100%) Pregunta 1 Correta Se puntúa 1,00 sobre 1.00 No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "_". ¿Verdadero o falso? Seleccione una: ② Verdadero ✓ Falso La respuesta correcta es "Verdadero' Pregunta 2 Correta Se puntúa 1,00 sobre 1.00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: ③ a. x es 11 y z es 0. ⑤ b. x es 11 y z es 0. ⑥ b. x es 11 y z es 0. ⑥ d. x es 9 y z es 0.					
Finalizado en domingo, 13 de noviembre de 2022, 20:46 Tiempo empleado Calificación 10,00 de 10,00 (100%) Pregunta 1 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "_". ¿Verdadero o falso? Seleccione una: ⑥ Verdadero ✔ ○ Falso La respuesta correcta es "Verdadero" Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ±1x%5; Seleccione una: ⑥ a. x es 11 y z es 0. ⑥ b. x es 11 y z es 1. ✔ ○ c. x es 9 y z es 1.	Comenzado el	domingo, 13 de noviembre de 2022, 20:41			
Tiempo 4 minutos 44 segundos empleado Calificación 10,00 de 10,00 (100%) Pregunta 1 Correcta Se puntúa 1.00 sobre 1,00 No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "_". ¿Verdadero o falso? Seleccione una: ○ Verdadero ✓ ○ Falso La respuesta correcta es "Verdadero' Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: ○ a. x es 11 y z es 0. ○ b. x es 11 y z es 0. ○ b. x es 11 y z es 1. ✓ ○ c. x es 9 y z es 1.	Estado	Finalizado			
empleado Calificación 10,00 de 10,00 (100%) Pregunta 1 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "_". ¿Verdadero o falso? Seleccione una: ② Verdadero ✓ ○ Falso La respuesta correcta es "Verdadero" Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = +++%5; Seleccione una: ③ a. x es 11 y z es 0. ③ b. x es 11 y z es 0. ⑤ b. x es 11 y z es 1. ✓ ○ c. x es 9 y z es 1.	Finalizado en	domingo, 13 de noviembre de 2022, 20:46			
Pregunta 1 Correcta Se puntúa 1.00 sobre 1.00 No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "_". ¿Verdadero o falso? Seleccione una: ② Verdadero ✔ Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: ③ a. x es 11 y z es 0. ③ b. x es 11 y z es 1. ✔ ○ c. x es 9 y z es 1.		4 minutos 44 segundos			
Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1.00 No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "_". ¿Verdadero o falso? Seleccione una: ② Verdadero ✔ ○ Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: ○ a. x es 11 y z es 0. ○ b. x es 11 y z es 1. ✔ ○ c. x es 9 y z es 1.	Calliflicación	10,00 de 10,00 (100 %)			
Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1.00 No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "_". ¿Verdadero o falso? Seleccione una: ② Verdadero ✔ ○ Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: ○ a. x es 11 y z es 0. ○ b. x es 11 y z es 1. ✔ ○ c. x es 9 y z es 1.					
Se puntúa 1,00 sobre 1,00 No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "_". ¿Verdadero o falso? Seleccione una: ② Verdadero ✓ ○ Falso La respuesta correcta es "Verdadero" Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: ③ a. x es 11 y z es 0. ⑤ b. x es 11 y z es 1. ○ c. x es 9 y z es 1.	Pregumta 1				
No se suelen utilizar identificadores que comiencen con "\$" o "_". ¿Verdadero o falso? Seleccione una: ② Verdadero ✓ ○ Falso La respuesta correcta es "Verdadero' Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: ○ a. x es 11 y z es 0. ② b. x es 11 y z es 1. ○ c. x es 9 y z es 1.	Correcta				
Seleccione una:	Se puntúa 1,00 sobre 1,00				
Seleccione una:					
Seleccione una:	NI I CIT				
 ○ Verdadero ✓ ○ Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregumta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. ✓ c. x es 9 y z es 1. 	No se sueien utiliz	ar identificadores que comiencen con "\$" 0 "_". ¿verdadero o faiso?			
 ○ Verdadero ✓ ○ Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregumta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. ✓ c. x es 9 y z es 1. 	Seleccione una:				
Pregumta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: ○ a. x es 11 y z es 0. ○ b. x es 11 y z es 1. ○ c. x es 9 y z es 1.					
La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una:					
Pregumta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. c. x es 9 y z es 1.	O Faiso				
Pregumta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. c. x es 9 y z es 1.					
Pregumta 2 Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. c. x es 9 y z es 1.	La respuesta corre	cta es 'Verdadero'			
Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. c. x es 9 y z es 1.	La respuesta corre	eta es veradació			
Correcta Se puntúa 1,00 sobre 1,00 Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. c. x es 9 y z es 1.					
Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. ✓ c. x es 9 y z es 1.	Pregumta 2				
Indica los valores de x y z después de las siguientes sentencias: int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una: a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. ✓ c. x es 9 y z es 1.	Correcta				
int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una:	Se puntúa 1,00 sobre 1,00				
int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una:					
int x = 10; int z = ++x%5; Seleccione una:					
int z = ++x%5; Seleccione una:		de x y z después de las siguientes sentencias:			
Seleccione una:					
 a. x es 11 y z es 0. b. x es 11 y z es 1. ✓ c. x es 9 y z es 1. 	1111 2 - ++ \$703,				
 b. x es 11 y z es 1. ✓ c. x es 9 y z es 1. 	Seleccione una:				
 b. x es 11 y z es 1. ✓ c. x es 9 y z es 1. 	O a. x es 11 y z es 0.				
O c. x es 9 y z es 1.					
O a. x es 9 y z es 0.					
	O a. x es 9 y z e	SS U.			

La respuesta correcta es: x es 11 y z es 1.

Pregumta 3					
Correcta					
Se puntúa 1,	00 sobre 1,00				
Relacion	a los tipos primitivos con su rango de bits y valores correspondiente:				
float	Coma flotante de 32 bits, usando la representación IEEE 745-2008 ◆ ✔				
double	Coma flotante de 64 bits, usando la representación IEE754-2008 💠 🗸				
short	Entero de 16 bits, rango de valores de -32.768 (-215) a +32.767 (+ 215-1)				
int	Entero de 32 bits, rango de valores de -2.147.483.648 (-231) a 2.147.483.647 (+231-1) ◆ ✓				
usando	lesta correcta es: float \rightarrow Coma flotante de 32 bits, usando la representación IEEE 745-2008, double \rightarrow Coma flotante de 64 bits, la representación IEE754-2008, short \rightarrow Entero de 16 bits, rango de valores de -32.768 (-215) a +32.767 (+ 215-1), int \rightarrow Entero de 32 go de valores de -2.147.483.648 (-231) a 2.147.483.647 (+231-1)				
Pregumta 4					
Correcta Se puntúa 1,	00 sobre 1,00				
Seleccio a. b. c. d.	!••• ^!=				
La respu	iesta correcta es: !				
Prregumta 5					
	00 sobre 1,00				
La inicialización de variables se realiza					
✓ a.b.✓ c.	ne una o más de una: A cero si son numéricas, a '\0' si son de tipo char y a false si son booleanas.❤ Automáticamente cuando se trata de variables locales. Automáticamente cuando se trata de variables miembro.❤ A '0', si son de tipo char, a null si son numéricas y a false si son booleanas.				
	uestas correctas son: Automáticamente cuando se trata de variables miembro., A cero si son numéricas, a '\0' si son de tipo char y a on booleanas.				

Pregunta 6					
Correcta					
Se puntúa 1,00 sobre 1,00					
Asocia cada expresión con	la operación correspondiente:				
float f = 3.5;	Error por pérdida de precisión.	*			
int a=12; byte b = byte (a);	Conversión explícita.	♦			
int x=99999999; float y=x;	Conversión implícita con perdida de precisión	<u> ♦</u>			
byte z=12; int w=z;	Conversión implícita.	♦			
La respuesta correcta es: float $f = 3.5$; \rightarrow Error por pérdida de precisión., int $a=12$; byte $b = byte (a)$; \rightarrow Conversión explícita., int $x=999999999$; float $y=x$; \rightarrow Conversión implícita con perdida de precisión., byte $z=12$; int $w=z$; \rightarrow Conversión implícita.					
_					
Pregumta 7					
Correcta					
Se puntúa 1,00 sobre 1,00					
Dada la siguiente expresión double x = 15/2.0: Seleccione una: a. x vale 7 ya que el operador / es división entera. b. Todas las anteriores son falsas. c. x vale 7.5 ya que al ser uno de los operandos de tipo real la división será real. d. No se puede evaluar porque 15 es de tipo entero y 2.0 es de tipo real.					
О ал того разово					
La respuesta correcta es: x vale 7.5 ya que al ser uno de los operandos de tipo real la división será real.					
Pregumta 8					
Correcta					
Se puntúa 1,00 sobre 1,00					
Indica el orden de precedencia en los siguientes operadores:					
= 4 *					
+- 2 *					
++ 1 💠 🗸					

La respuesta correcta es: = \rightarrow 4, + - \rightarrow 2, ++ -- \rightarrow 1, < <= > >= \rightarrow 3

<<=>>= 3

Preguinta 9
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
En un lenguaje fuertemente tipado
Seleccione una o más de una:
a. No hacen falta conversiones de tipo porque se hacen de manera automatica.
 ✓ b. Existe un control muy exhaustivo de los datos.
 ✓ c. A todo dato le corresponde un tipo antes de que se ejecute el programa.
d. El proceso de compilación es más lento debido a que no puede optimizar el tratamiento de los tipos.
Las respuestas correctas son: Existe un control muy exhaustivo de los datos., A todo dato le corresponde un tipo antes de que se ejecute el
programa.
Pregunta 10
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
Los tipos de datos primitivos son
Seleccione una:
a. boolean, char, byte, short, int, long, float, double, array.b. boolean, String, byte, short, int, long, float, double.
c. boolean, char, byte, short, int, long, float, double, array, String.
 ⊙ d. boolean, char, byte, short, int, long, float, double. Solution • d. boolean, char, byte, short, int, long, float, double. • double.
a. boolean, char, byte, short, int, long, hoat, double.
La respuesta correcta es: boolean, char, byte, short, int, long, float, double.
4 40 40 Control to a New York Are history
◀ A2.13. Sentencias alternativas. Año bisiesto
lr a
2.2. Tarea UT02: Ecuación de segundo grado. ▶