

Pruebas para la obtención de títulos de Técnico y Técnico Superior

Convocatoria correspondiente al curso 2022-2023

(Resolución de 13 de diciembre de 2022 de la Dirección General de Educación Secundaria, Formación Profesional y Régimen Especial)

DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I. N.I.E:	Fecha 9 Mayo 2023	
Código del ciclo: IFCS02	Denominación completa del título: Técnico Superior de FP en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
0489 (12)	Programación Multimedia y Dispositivos Móviles		

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA
<ol style="list-style-type: none"> Sobre la mesa de examen sólo podrá haber: El examen, bolígrafo azul o negro y DNI. En ningún caso, está permitido el uso de teléfonos móviles, ni ningún otro dispositivo electrónico, deberán estar apagados y guardados. Durante la realización de la prueba se observarán todas las normas elementales de comportamiento. Todos permanecerán en silencio. Para preguntar o entregar exámenes se levantará la mano. Se debe rellenar los datos del aspirante tanto en esta primera página, como en la hoja de respuestas. La prueba consta de 40 preguntas de respuesta múltiple de las que sólo una de ellas es correcta. Cada pregunta se responderá en el espacio dejado al efecto, en la hoja de respuestas (hoja 2). Se usarán X en los recuadros para señalar la respuesta seleccionada. Si se quiere rectificar una respuesta contestada, se rellenará toda la casilla de la respuesta incorrecta, tal y como se puede apreciar aquí: a. <input type="checkbox"/> a <input checked="" type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input checked="" type="checkbox"/> d Cualquier tachadura o borrón en una respuesta podrá invalidar toda la puntuación de esta. Se dispondrá de una hoja para borrador (o de varias si se requieren), que será proporcionada por el centro. Esa hoja se entregará obligatoriamente al final junto con el examen, si bien nada de lo escrito en la hoja de borrador se valorará en la corrección. La duración general de la prueba será de 75 minutos.
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y VALORACIÓN
<p>La prueba se calificará sobre 40 puntos.</p> <p>Las respuestas correctas tienen calificación de 1 punto cada una, las incorrectas restan 0,25 puntos cada una y las respuestas en blanco 0 puntos.</p> <p>La nota del módulo será el resultado de truncar al entero más próximo por debajo la puntuación obtenida en la prueba dividida entre cuatro.</p>

CALIFICACIÓN

DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I. N.I.E:	Fecha 9 Mayo 2023	
Código del ciclo: IFCS02	Denominación completa del título: Técnico Superior de FP en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
0489 (12)	Programación Multimedia y Dispositivos Móviles		

RESPUESTAS

1 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	11 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	21 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	31 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
2 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	12 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	22 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	32 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
3 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	13 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	23 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	33 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
4 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	14 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	24 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	34 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
5 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	15 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	25 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	35 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
6 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	16 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	26 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	36 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
7 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	17 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	27 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	37 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
8 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	18 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	28 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	38 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
9 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	19 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	29 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	39 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
10 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	20 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	30 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	40 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d

Correctas

Incorrectas

No Puntuadas/Sin Contestar

- 1) ¿Qué es un "Activity" en el contexto de una aplicación Android?
- a) Un archivo de diseño de interfaz de usuario.
 - b) Un archivo de recursos como imágenes, sonidos o strings.
 - c) Una clase que representa una pantalla o una ventana en una aplicación Android.
 - d) Una base de datos para almacenar datos localmente en la aplicación.
- 2) ¿Cuál de las siguientes opciones describe correctamente a Gradle en el contexto de Android Studio?
- a) Un lenguaje de programación para desarrollar aplicaciones Android.
 - b) Un IDE para el desarrollo de aplicaciones Android.
 - c) Un sistema interno para interconectar clases de aplicaciones Android.
 - d) Un sistema de construcción y gestión de dependencias utilizado en el desarrollo de aplicaciones Android.
- 3) ¿Cuál de las siguientes opciones se utiliza para depurar una aplicación Android en Android Studio?
- a) Logcat
 - b) ADB
 - c) Emulador de Android
 - d) Breakpoints
- 4) ¿Cuál es el propósito principal del archivo "AndroidManifest.xml" en un proyecto de Android?
- a) Definir el diseño de la interfaz de usuario.
 - b) Configurar las dependencias del proyecto.
 - c) Definir las actividades y permisos de la aplicación.
 - d) Configurar las opciones de compilación del proyecto.
- 5) ¿Cuál es la forma correcta de declarar un botón en la interfaz de usuario de Android utilizando XML?
- a) `<Button id="btnEnviar" text="Enviar" />`
 - b) `<Button name="btnEnviar" text="Enviar" />`
 - c) `<Button android:id="@+id/btnEnviar" android:text="Enviar" />`
 - d) `<Button android:name="btnEnviar" android:text="Enviar" />`
- 6) ¿Cuál de las siguientes opciones se utiliza para establecer un Listener en un botón en Android Studio usando Java?
- a) `setOnClickListener()`
 - b) `setOnClickListener()`
 - c) `setOnClick()`
 - d) `setButtonListener()`
- 7) ¿Cuál de las siguientes opciones es una forma correcta de iniciar una nueva actividad en Android Studio usando Java?
- a) `startActivity(new Intent(MainActivity.this, SegundaActividad.class));`
 - b) `startNewActivity(MainActivity.this, SegundaActividad.class);`
 - c) `startActivity(Intent. SegundaActividad (MainActivity.this));`
 - d) `startActivity(new SegundaActividad (MainActivity.this));`

8) ¿Cuál de las siguientes opciones es una forma correcta de crear un nuevo objeto Bundle en Android Studio usando Java?

- a) Bundle myBundle = new Bundle();
- b) Bundle myBundle = Bundle.getInstance();
- c) Bundle myBundle = Bundle.create();
- d) Bundle myBundle = Bundle.newBundle();

9) ¿Cuál es el método utilizado para inflar un archivo de diseño XML en una actividad en Android Studio con Java?

- a) onCreate()
- b) onStart()
- c) onInflater()
- d) setContentView()

10) ¿Qué archivo se utiliza para definir las dependencias de una aplicación Android en Android Studio?

- a) build.gradle
- b) dependencies.gradle
- c) local.properties
- d) gradle.properties

11) Indique la afirmación errónea. La clase PopupMenu de Android:

- a) Dispone de una interfaz para gestionar el clic corto sobre un elemento que tenga asociado dicha clase.
- b) Dispone de una interfaz para gestionar el clic largo sobre un elemento que tenga asociado dicha clase.
- c) Muestra un menú emergente de manera modal.
- d) Dispone de una interfaz para gestionar el cierre de su menú emergente

12) Si para una vista EditText incorporamos la propiedad android:inputType="number", entonces:

- a) Aunque en teclado virtual aparece el punto decimal ("."), no admite su uso.
- b) Aunque en teclado virtual aparece la coma decimal (","), no admite su uso.
- c) Aunque en teclado virtual aparece el operador negativo o de cambio de signo("-"), no admite su uso.
- d) Todas son ciertas.

13) Dado el siguiente fragmento de código:

```
Uri uri= Uri.parse("geo:0,0?z=17&q=" + Uri.encode("Plaza Cervantes, Alcalá de Henares"));  
Intent mapIntent = new Intent(Intent.ACTION_VIEW, uri);  
mapIntent.setPackage("com.google.android.apps.maps");  
startActivity(mapIntent);
```

- a) Debemos usar los permisos android.permission.INTERNET y android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION para cargar el mapa.
- b) Debemos usar el permiso android.permission.INTERNET para poder acceder a la función de ubicación del dispositivo.
- c) Debemos usar el permiso android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION para acceder a la ubicación con precisión.
- d) Son todas falsas.

14) Dado el siguiente fragmento de código:

```
Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_VIEW, Uri.parse("geo:40.490626, -3.342152"));
startActivity(intent);
```

- a) No hace falta especificar ningún permiso.
- b) Debemos usar los permisos `android.permission.INTERNET` y `android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION` para cargar el mapa.
- c) Debemos usar el permiso `android.permission.INTERNET` para acceder poder acceder a la ubicación.
- d) Debemos usar el permiso `android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION` para acceder a la ubicación con precisión.

15) Indique la afirmación errónea:

- a) Cualquier elemento que represente un objeto View puede incluir la etiqueta `<requestFocus>`.
- b) El elemento `<requestFocus>` debe ser un elemento vacío, no mostrándose sus vistas hijas.
- c) El elemento padre de un `<requestFocus>` recibe el foco inicial en la pantalla.
- d) Podemos tener más de un elemento `<requestFocus>` por archivo.

16) Indique en qué ubicación se encuentran los recursos de diseño:

- a) `res/layout`
- b) `res/design`
- c) `res/drawable`
- d) `res/mipmap`

17) ¿Cuál de las siguientes opciones es la forma correcta de enviar datos entre actividades usando un Intent en Android Studio con Java?

- a) Pasar los datos como argumentos en el constructor del Intent.
- b) Pasar los datos como parámetros en el método `startActivity()`.
- c) Pasar los datos como extras en el Intent usando el método `putExtra()`.
- d) Pasar los datos como atributos en el Intent usando el método `setExtra()`.

18) ¿Cuáles de los siguientes métodos de la clase AsyncTask se ejecutan dentro del hilo principal?

- a) `onPreExecute()`, `doInBackground()`, `onProgressUpdate()`, `onPostExecute()`.
- b) `onPreExecute()`, `onProgressUpdate()`, `onPostExecute()`.
- c) `onPreExecute()`, `onPostExecute()`.
- d) `onPreExecute()`.

19) El método `execute()` de la clase que extienda de AsyncTask recibe como parámetros:

- a) Los que se especifican en su método sobreescrito `doInBackground()`.
- b) Los que se especifican en su método sobreescrito `onPreExecute()`.
- c) Los que se especifican en su método sobreescrito `onProgressUpdate()`.
- d) Los que se especifican en su método sobreescrito `onPostExecute()`.

20) Para la clase AsyncTask:

- a) El parámetro del método onPreExecute() es el resultado devuelto por el método onProgressUpdate().
- b) El parámetro del método onPreExecute() es el resultado devuelto por el método onPostExecute().
- c) El parámetro del método onPostExecute() es el resultado devuelto por el método doInBackground().
- d) El parámetro del método doInBackground() es el resultado devuelto por el método onPreExecute().

21) Según Google, una aplicación Android tiene cuatro tipos de componentes, que son:

- a) Activities, Services, ContentProviders y BroadcastReceivers
- b) Activities, Intents, Views y Fragments.
- c) Containers, Intents, Views y Widgets.
- d) Activities, Fragments, Layouts y Views.

22) Indique, cuáles de los siguientes componentes no se activan con Intents:

- a) Activities.
- b) Services.
- c) ContentProviders
- d) BroadcastReceivers

23) Los proveedores de contenido (ContentProviders) se activan mediante:

- a) Solicitudes de un ContentResolver.
- b) Intents.
- c) Services.
- d) BroadcastReceivers

24) Un receptor de emisión puede no ser declarado en el fichero de manifiesto y declararse dinámicamente en forma de código con objetos BroadcastReceiver:

- a) Verdadero.
- b) Falso.
- c) Verdadero, siempre y cuando además, se registre en el sistema llamando en el código al método registerReceiver().
- d) Falso, a no ser que además se registre en el sistema llamando en el código al método registerProvider().

25) Un receptor de emisión (BroadcastReceiver), debe ser declarado en el archivo de manifiesto usando la etiqueta:

- a) <BroadcastReceiver>
- b) <broadcastReceiver>
- c) <broadcastreceiver>
- d) <receiver>

26) Si trato de hacer un System.out.println() en Android Studio para mostrar un texto:

- a) No lo admite el compilador.
- b) El compilador lo admite, pero no puedo llegar a visualizarlo al no disponer de consola.
- c) En el emulador y en la mayoría de los dispositivos, System.out.println() es redireccionado al sistema de Logcat y se muestra a través de Log.Info.
- d) Todas son falsas.

27) La clase RecyclerView:

- a) Dispone del método `setOnItemClickListener()` y del método `setOnItemLongClickListener()`.
- b) Dispone del método `setOnItemClickListener()` pero no del método `setOnItemLongClickListener()`.
- c) No dispone del método `setOnItemClickListener()` pero sí del método `setOnItemLongClickListener()`.
- d) No dispone del método `setOnItemClickListener()` ni del método `setOnItemLongClickListener()`.

28) Suponga que presenta en el texto de un Textview, del fichero `activity_main.xml`, el texto "bed & breakfast". ¿Cómo debe escribir el símbolo "&"?

- a) &
- b) &&
- c) &#amp;
- d) <&>

29) ¿Cuál de las siguientes opciones es la forma correcta de solicitar permisos en tiempo de ejecución en Android Studio con Java?

- a) Definir los permisos en el archivo de manifiesto y el sistema solicitará automáticamente los permisos cuando sean necesarios.
- b) Solicitar permisos en tiempo de ejecución no es posible en Android Studio con Java.
- c) Utilizar el método `requestPermissions()` en la actividad y manejar el resultado.
- d) Utilizar el método `checkSelfPermission()` en la actividad para comprobar si se tienen los permisos necesarios.

30) ¿Cómo instalaría una aplicación desde la línea de comandos de Android Studio?

- a) `install <ruta_al_proyecto>`
- b) `adb install <ruta_al_apk>`
- c) `apt-get install <ruta_al_apk>`
- d) `install <nombre_del_dispositivo> <ruta_al_proyecto>`

31) ¿Qué modificador usaremos en la instrucción anterior para reinstalar la aplicación si ya está previamente instalada?

- a) -r
- b) -reinstall
- c) -u
- d) -update

32) ¿Cuál de las siguientes opciones es la forma correcta de guardar datos en SharedPreferences en Android Studio con Java?

- a) Utilizar el método `putString()` en una instancia de la clase `SharedPreferences.Editor`.
- b) Utilizar el método `saveString()` en una instancia de la clase `SharedPreferences.Editor`.
- c) Utilizar el método `setString()` en una instancia de la clase `SharedPreferences`.
- d) Utilizar el método `writeString()` en una instancia de la clase `SharedPreferences.Editor`.

33) ¿Cuál de las siguientes opciones es la forma correcta de mostrar un cuadro de diálogo en Android Studio con Java?

- a) Utilizar el método show() en una instancia de la clase AlertDialog.
- b) Utilizar el método create() en una instancia de la clase Dialog.
- c) Utilizar el método showDialog() en una instancia de la clase AlertDialog.Builder.
- d) Utilizar el método showDialog() en una instancia de la clase DialogFragment.

34) ¿Cuál de las siguientes opciones es la forma correcta de realizar una petición HTTP en Android Studio con Java?

- a) Utilizar la clase HttpURLConnection en el hilo principal de la aplicación.
- b) Utilizar la clase HttpClient en el hilo principal de la aplicación.
- c) Utilizar la clase AsyncTask para realizar la petición en segundo plano y actualizar la interfaz de usuario en el hilo principal.
- d) Utilizar la clase HttpURLConnection que por definición realizará la petición en segundo plano y actualizar la interfaz de usuario en el hilo principal.

35) ¿Cuál de las siguientes opciones es la forma correcta de agregar un icono a la barra de acción en Android Studio?

- a) Utilizando:
`getSupportActionBar().setLogo(R.drawable.imagen);`
`getSupportActionBar().setDisplayUseLogoEnabled(true);`
- b) Utilizando:
`getSupportActionBar().setDisplayHomeAsUpEnabled(true);`
`getSupportActionBar().setIcon(R.drawable.imagen);`
- c) Utilizando:
`getSupportActionBar().setDisplayUseLogoEnabled(true);`
`getSupportActionBar().setIcon(R.drawable.imagen);`
- d) Utilizando:
`getToolBar().setIcon(R.drawable.caballo);`

36) El código utilizado en la pregunta anterior, para que sea visible en todas las actividades de que disponga la aplicación:

- a) Ha de escribirse en el archivo de manifiesto.
- b) Ha de escribirse en la actividad principal, actuando implícitamente sobre todas las actividades de la aplicación.
- c) Ha de escribirse en cada una de las actividades de la aplicación para que actúe en cada una de ellas.
- d) Debemos crear un archivo de recursos de tipo Toolbar, e incorporar ahí la secuencia de instrucción/es.

37) ¿Cuál de las siguientes opciones es la forma correcta de obtener la geolocalización actual del dispositivo en Android Studio?

- a) Utilizar la clase Location en conjunto con el servicio de ubicación del sistema.
- b) Utilizar la clase Geolocation en conjunto con el servicio de ubicación del sistema.
- c) Utilizar la clase LocationManager en conjunto con el proveedor de Mapas de Google.
- d) Utilizar la clase Geocoder en conjunto con el proveedor de ubicación GPS.

38) Qué nombre tiene la carpeta de recursos específica para animaciones en Android Studio

- a) animation
- b) action
- c) anim
- d) transitions

39) El componente Transform de Unity no permite almacenar:

- a) La posición de un GameObject.
- b) La rotación de un GameObject.
- c) La escala de un GameObject.
- d) Todas las anteriores son posibles almacenar.

40) ¿Qué es un prefab en Unity?

- a) Un componente para renderizar gráficos.
- b) Un archivo de imagen.
- c) Un modelo 3D importado.
- d) Una plantilla predefinida de la que se pueden crear instancias en la escena.