



PRUEBAS PARA LA OBTENCIÓN DE TÍTULOS DE TÉCNICO Y TÉCNICO SUPERIOR
Convocatoria correspondiente al curso académico 2020-2021

(Orden 3299/2020, de 15 de diciembre, de la Consejería de Educación y Juventud)

DATOS DEL ASPIRANTE			CALIFICACIÓN
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I.:	Fecha: 12-05-2021	

Código del ciclo: IFCS02	Denominación completa del ciclo formativo: DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA
Clave del módulo: 08	Denominación completa del módulo profesional: Desarrollo de interfaces

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA
<p>1) Sobre la mesa de examen sólo podrá haber:</p> <ul style="list-style-type: none">- El examen.- Bolígrafo azul o negro- DNI. <p>2) En ningún caso, está permitido el uso de teléfonos móviles, ni ningún otro dispositivo electrónico, deberán estar apagados y guardados.</p> <p>3) 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.</p> <p>4) Se debe rellenar los datos del aspirante tanto en esta primera página, como en la hoja de respuestas.</p> <p>5) La prueba consta de 40 preguntas de respuesta múltiple de las que sólo una de ellas es correcta.</p> <p>6) Cada pregunta se responderá en el espacio dejado al efecto, en la hoja de respuestas, la hoja 2. Se usarán X en los recuadros para señalar la respuesta seleccionada.</p> <p>7) Si se quiere rectificar una respuesta contestada, se rellenará toda la casilla de la respuesta incorrecta, tal y como se puede apreciar aquí:</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> a <input checked="" type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input checked="" type="checkbox"/> d</p> <p>Cualquier tachadura o borrón en una respuesta podrá invalidar toda la puntuación de esta.</p> <p>8) 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.</p> <p>La duración de la prueba será de 90 minutos.</p>

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y VALORACIÓN
<p>1) La prueba se calificará sobre 40 puntos.</p> <p>2) 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>

CALIFICACIÓN FINAL DEL MÓDULO PROFESIONAL
La nota del módulo será el resultado de truncar al entero más próximo por debajo la puntuación obtenida en la prueba dividida entre cuatro.



IES ALONSO DE AVELLANEDA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Comunidad de Madrid



Fondo Social Europeo



CONTENIDO DE LA PRUEBA:

1. Las interfaces gráficas más habituales de los sistemas Unix/Linux son:
 - a) X-Window, KDE, GNOME, GNU
 - b) GUI, GNU/Linux
 - c) Aqua, NUI, KDE, Mac OS X
 - d) GNOME, Nautilus, LX-Windows
2. Indica cuál de los siguientes elementos no pertenece a la interfaz gráfica de usuario diseñada con Visual Studio .NET:
 - a) Pestañas y barras de menús.
 - b) Menú inicio.
 - c) Formularios modales y cuadros de dialogo.
 - d) MenuStrip, ContextMenuStrip.
3. Marca la opción falsa referida a elementos de ayuda contextual.
 - a) Los ToolTips aparecen cuando el usuario sitúa el puntero sobre el control.
 - b) Los ToolTips representan una pequeña ventana emergente rectangular que muestra una breve descripción.
 - c) Los ToolTips aparecen cuando el usuario hace clic sobre algún control.
 - d) Los ToolsTips suelen mostrar la finalidad de un control.
4. El símbolo utilizado para la concatenación en C# es:
 - a) +
 - b) @
 - c) ‘
 - d) _
5. Los objetos visuales que permiten la selección de una única opción entre varias alternativas dentro de un Groupbox:
 - a) Checkbox
 - b) Combobox
 - c) Radiobutton
 - d) ListBox
6. Los objetos con los que los usuarios no pueden interactuar durante la ejecución de la aplicación son del tipo:
 - a) Button
 - b) Panel
 - c) RichTextbox
 - d) Imagelist
7. Respecto a los namespace marca la opción correcta:
 - a) Los namespace permiten organizar y jerarquizar las clases.
 - b) Es imposible definir dos clases con el mismo nombre, aunque se encuentren en namespaces diferentes.
 - c) No se puede definir un namespace dentro de otro.
 - d) La palabra reservada import permite especificar los namespaces que se usan en una clase.



8. ¿Qué es un archivo de proyecto en C#?
 - a) Es un archivo *.suo que almacena la configuración, y preferencias para el diseño.
 - b) Es un archivo *.csproj que contiene la configuración del proyecto.
 - c) Es indiferente diferenciar proyectos y soluciones.
 - d) Es un archivo *.sln que contiene la configuración de la solución.
9. Gestión de errores con C# se realiza utilizando:
 - a) Se utiliza el control de excepciones no estructurado, mediante `exit`.
 - b) Dependiendo del tipo de error es posible utilizar `On Error` y `Err.Raise`
 - c) El objeto `Err`, por lo que si se produce y no se controla se puede perder la información relativa al mismo.
 - d) Utilizando la clase `Exception`, que contiene información sobre el error actual.
10. Utilización de los eventos relacionados con el teclado:
 - a) Hay dos disponibles `KeyDown` y `KeyPress` que se pueden utilizar cuando el control no tiene el foco.
 - b) Son tres `KeyDown`, `KeyPress` y `KeyUp`, pero es imposible utilizar los eventos de teclado a nivel de formulario.
 - c) El evento `KeyPress` permite controlar y cancelar la tecla pulsada por el usuario.
 - d) El formulario solo puede recibir los eventos `KeyPress` y `KeyUp`.
11. Control del foco en un formulario:
 - a) Podemos poner el foco en varios controles a la vez.
 - b) Se puede utilizar el método `Focus` para establecer el foco en un control en el evento `Load` del formulario cuando se visualice.
 - c) Es posible asignar el foco a un control tipo `Label` para que el usuario pueda interactuar.
 - d) Es posible asignar el foco a los controles independientemente del contenido de la propiedad visible.
12. Control de los eventos en los formularios `Windows Form`.
 - a) Cuando se produce un evento se ejecuta el código del controlador de evento, que tiene tres parámetros.
 - b) Un evento sobre un control puede disparar la ejecución de dos controladores de eventos de forma consecutiva.
 - c) No es posible utilizar el mismo controlador de eventos para diferentes controles.
 - d) Los parámetros de los controladores de eventos siempre tienen la misma información independientemente del tipo de evento.
13. La propiedad usada por `TextBox` para mostrar información es:
 - a) `Caption`
 - b) `Name`
 - c) `Text`
 - d) `Message`



14. Con respecto a la generación de informes con Crystal Reports marca la afirmación correcta:
 - a) Los informes de CR se deben mostrar en un formulario del tipo Crystal Report Form.
 - b) Los informes de CR se deben mostrar en un control del tipo Crystal Report Viewer.
 - c) Los informes de CR se guardan en ficheros con extensión rep
 - d) Los informes de CR no pueden cambiar la información que muestran en tiempo de ejecución.

15. Marca la opción correcta respecto a las estructuras de bucles.
 - a) foreach ejecuta un conjunto de instrucciones una vez para cada elemento de una colección.
 - b) foreach ejecuta el bucle un número definido de veces que se puede modificar dinámicamente.
 - c) foreach permite probar una única condición al comienzo de la estructura del bucle.
 - d) foreach ejecuta una serie de instrucciones siempre que una condición dada sea False.

16. MessageBox.Show("Hello","Goodbye") , visualiza:
 - a) "Hello" en la barra de título y "GoodBye" en el cuerpo del mensaje
 - b) "GoodBye" en el cuerpo del mensaje y "Hello" es el nombre de MessageBox
 - c) "GoodBye" en la barra de título y "Hello" en el cuerpo del mensaje
 - d) Ninguna de las anteriores es correcta

17. Si tenemos previsto distribuir la solución generada con C# .NET
 - a) Podemos enviar el archivo .exe generado en la depuración del proyecto.
 - b) Es suficiente con comprimir en un archivo .zip todos los recursos de los proyectos usados y distribuirlo.
 - c) Se puede crear la solución incluyendo todos los .jars necesarios para exportar.
 - d) Podemos crear un proyecto de instalación en la solución que nos genere un archivo msi

18. Indica en qué fases del ciclo de vida de un proyecto es mejor realizar las pruebas de verificación.
 - a) Al principio del proyecto, en la fase de análisis y diseño para evitar errores posteriores.
 - b) En la fase de desarrollo del software.
 - c) En la fase de pruebas de codificación.
 - d) Durante todas las fases del proyecto.

19. Para definir el menú principal de una aplicación necesitamos:
 - a) Un control MenuStrip que representa un menu.
 - b) Un control ContextMenuStrip que representa un menu.
 - c) Varios controles ToolStripMenu que representan un menu.
 - d) Un control MainMenu

20. Las clases necesarias para utilizar bases de datos en las versiones recientes de C# .NET se encuentran en la biblioteca de clases:
 - a) DAO (Data Access Object)
 - b) ADO .NET
 - c) Collections
 - d) Generics



21. Los objetos necesarios para consultar una base de datos SqlServer desde un proyecto de C# .NET en modo desconectado son:
 - a) SqlConnection, SqlCommand, SqlDataAdapter
 - b) SqlConnection, SqlCommand, DataSet
 - c) SqlConnection, SqlCommand, SqlDataAdapter, DataSet
 - d) SqlConnection, SqlCommand, SqlDataAdapter, DataTable, DataSet
22. ¿Cuál no es una cualidad intrínseca de las interfaces usables?
 - a) Facilidad de uso
 - b) Facilidad de aprendizaje
 - c) Satisfacción del usuario al usarla
 - d) Eficiencia al usarla
23. Indica, de las siguientes, cuál no es una heurística de Usabilidad de Nielsen:
 - a) Visibilidad del estado del sistema
 - b) Tasa o porcentaje de errores
 - c) Control de usuario y libertad
 - d) Coincidencia entre el sistema y el mundo real
24. Indica que es un proyecto WPF
 - a) Una aplicación de escritorio con Windows Forms
 - b) Una aplicación de escritorio basada en XAML
 - c) Una librería de componentes visuales
 - d) Una aplicación de consola
25. ¿Qué control es más adecuado para mostrar varios registros de una tabla de una base de datos?
 - a) Un ListView
 - b) Un DataGridView
 - c) Un TreeView
 - d) Un ListBox
26. ¿En qué consiste una interfaz MDI?
 - a) Un formulario padre siempre visible con un área de trabajo con formularios hijos
 - b) Un formulario padre del que heredan formularios hijos
 - c) Un formulario que contienen TabControls para mostrar diferentes grupos de controles.
 - d) Un formulario que contienen Panels para mostrar diferentes grupos de controles.
27. ¿Con qué propiedades puedo establecer la posición de los controles en un formulario?
 - a) Top y Left
 - b) Height y Width
 - c) AnchorTop y AnchorBottom
 - d) Size.X y Size.Y
28. ¿Cuál es la forma correcta de asociar el evento click sobre el TextBox txtNombre con el manejador de eventos Manejador?
 - a) `this.txtNombre.Click=new System.EventHandler(this.Manejador);`
 - b) `this.txtNombre.Click+=new System.EventHandler(this.Manejador);`
 - c) `this.Manejador.Click=new System.EventHandler(this.txtNombre.Click);`
 - d) Esto sólo se puede hacer en la ventana de propiedades del TextBox



29. ¿Cuál de los siguientes eventos no se produce cuando se muestra un formulario por primera vez en pantalla?
- a) Load
 - b) Init
 - c) Activate
 - d) Paint
30. ¿De qué forma no puedo crear un control personalizado en Windows Forms?
- a) Heredando de la clase Control
 - b) Creando un CustomControl
 - c) Implementando la interfaz CustomControl
 - d) Heredando de un tipo de control específico, por ejemplo ListBox
31. ¿Cómo se llama el repositorio de código que se puede usar con Visual Studio 2019?
- a) Team Explorer
 - b) BitBucket
 - c) GitHub
 - d) OneDrive
32. ¿Las técnicas que intentan la automatización de las pruebas de software y su puesta en producción se denominan?
- a) Ansible
 - b) Jenkins
 - c) DevOps
 - d) SCM
33. ¿Qué versión de Visual Studio es gratuita y permite desarrollar aplicaciones Windows Forms?
- a) Professional
 - b) Code
 - c) Community
 - d) Enterprise
34. ¿Con qué control puedo realizar la validación de los datos de entrada de usuario en un formulario de Windows Forms?
- a) ValidatingText
 - b) ErrorProvider
 - c) StatusLabel
 - d) RichTextBox
35. ¿Con qué propiedades puedo indicar el orden de tabulación de los controles de un formulario?
- a) TabValue y TabStop
 - b) TabNumber y TabStop
 - c) TabIndex y TabStop
 - d) TabOrder y TabStop



36. ¿En qué evento puedo cancelar el cierre de un formulario tras pulsar en la x de arriba a la derecha?
- a) FormClosing
 - b) FormClosed
 - c) FormPaint
 - d) FormActivated
37. ¿Qué método inicia una operación de drag and drop?
- a) DragDrop
 - b) DragOver
 - c) DoDragDrop
 - d) InitDragDrop
38. ¿En ADO qué tipo de objeto no depende del tipo de base de datos al que nos conectamos?
- a) DataReader
 - b) Connection
 - c) Command
 - d) DataTable
39. ¿Con qué objeto puedo mostrar una imagen en un formulario?
- a) ImageList
 - b) ImageBox
 - c) PictureList
 - d) PictureBox
40. ¿Cuál de los siguientes common dialog no es correcto?
- a) ContextDialog
 - b) OpenFileDialog
 - c) ColorDialog
 - d) SaveFileDialog