



Pruebas para la obtención de títulos de Técnico y Técnico Superior

Convocatoria correspondiente al curso académico 2023-2024

(Resolución de 29 de diciembre de 2023 de la Dirección General de Educación Secundaria, Formación Profesional y Régimen Especial)

DATOS DEL ASPIRANTE			FIRMA
Apellidos:			
Nombre:	DNI/NIE/PASAPORTE:	Fecha:	

Código del ciclo: IFCS02	Denominación completa del título: Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
Código del módulo: 0488	Denominación completa del módulo profesional: Desarrollo de interfaces

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA
<ul style="list-style-type: none">El examen tendrá una duración de 150 minutos.La prueba consta de un examen tipo test con cuatro opciones de las cuales solamente una es correcta.Cada pregunta se responderá en el espacio dejado al efecto en la hoja de respuestas. Se rellenarán los recuadros para señalar la respuesta seleccionada.Si se quiere rectificar una respuesta contestada, se borrará toda la casilla de la respuesta incorrecta con Tipp-Ex o corrector, tal y como se puede apreciar en el siguiente ejemplo:Se elimina la selección de b para seleccionar la opción d: <input type="checkbox"/>a <input type="checkbox"/>b <input type="checkbox"/>c <input checked="" type="checkbox"/>dSe 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.Sólo se utilizará bolígrafo negro o azul y Tipp-Ex o corrector, no permitiéndose usar bolígrafo rojo, lapicero, etcétera.No se podrá emplear ningún dispositivo electrónico.Cualquier tachadura o borrón en una respuesta podrá invalidar toda la puntuación de la pregunta asociada



CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y VALORACIÓN

- El test se calificará sobre 10 puntos. Todas las preguntas se calificarán equitativamente con la misma cantidad de puntos. En cada pregunta se plantearán varias respuestas, y se deberá señalar la única que se considere correcta, según el caso. Cada respuesta correcta que se marque se valorará con 0,25 puntos y cada respuesta incorrecta restará 0,075 puntos. Si no se está seguro de si una respuesta es correcta o no, y no se marca, no sumará ni restará puntos.
- Calificación final del módulo profesional:
 - El alumno obtendrá en el módulo profesional una calificación entera entre 1 y 10.
 - Dicha calificación se calculará:
 - Si la calificación conseguida en la prueba es inferior a 5: se truncará dicha calificación.
 - Si la calificación conseguida en la prueba es igual o superior a 5 y los decimales:
 - Son inferiores a 0'5: se redondeará al entero inferior más próximo.
 - Son iguales o superiores a 0'5: se redondeará al entero superior más cercano.
 - La anterior regla tiene una excepción: las notas de examen inferiores a 1 se redondearán a 1.



CONTENIDO DE LA PRUEBA

- 1) El objetivo principal es chequear el correcto funcionamiento del sistema verificando que los elementos se han integrado correctamente. ¿A qué prueba corresponde?
 - a. Pruebas funcionales
 - b. Pruebas del sistema
 - c. Pruebas de seguridad
 - d. Pruebas de uso

- 2) Se pretende averiguar cuáles son los elementos críticos del sistema. ¿A qué prueba corresponde?
 - a. Pruebas de seguridad
 - b. Pruebas de sistema
 - c. Pruebas de uso de recursos
 - d. Pruebas funcionales

- 3) Se pretende dar respuesta al sistema en caso de que exista algún error. ¿A qué prueba corresponde?
 - a. Pruebas funcionales
 - b. Pruebas de seguridad
 - c. Pruebas de recuperación
 - d. Pruebas de sistema

- 4) Las interfaces gráficas más habituales de los sistemas Unix/Linux son:
 - a. X-Windows, KDE, GNOME, GNU
 - b. GUI, GNU/Linux
 - c. Aqua, NUI, KDE, Mac OS X
 - d. GNOME, Nautilus, LX-Windows



- 5) Indica cuál de los siguientes elementos no pertenece a la interfaz gráfica de usuario diseñada con Visual Studio .NET:
- Pestañas y barras de menús.
 - Menú inicio.
 - Formularios modales y cuadros de dialogo.
 - MenuStrip, ContextMenuStrip.
- 6) Este tipo de pruebas intentan verificar los mecanismos de protección incorporados en el sistema. Van desde la introducción de datos incorrectos, intentos de acceso no autorizados, pruebas de control de la integridad, etc. ¿De qué tipo de prueba se trata?
- Pruebas de simulación
 - Pruebas de sistema
 - Pruebas de seguridad
 - Pruebas funcionales
- 7) Comprobar que el sistema que se ha desarrollado cumple con todos los requisitos que se le habían especificado. ¿A qué prueba corresponde?
- Pruebas de recuperación
 - Pruebas funcionales
 - Pruebas de seguridad
 - Pruebas no funcionales
- 8) ¿Qué pruebas se aplica cuando queremos comprobar que el sistema que se ha desarrollado cumple con todos los requisitos que se le habían especificado?
- Pruebas de simulación
 - Pruebas funcionales
 - Pruebas de recursos
 - Pruebas de aceptación



- 9) 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.
- 10) El símbolo utilizado para la concatenación en C# es:
- a) +
 - b) @
 - c) ‘
 - d) _
- 11) ¿Cuál de las siguientes no corresponde a una prueba?
- a. Pruebas funcionales
 - b. Pruebas de copiado
 - c. Pruebas de simulaciones
 - d. Pruebas de seguridad
- 12) Cuando un usuario carece de la supervisión del desarrollador y se encuentra en un entorno no controlado, ¿qué tipo de prueba estamos realizando?
- a. Prueba alfa
 - b. Prueba simulacro
 - c. Prueba beta
 - d. Prueba manual
- 13) ¿Qué tareas nos permite desarrollar la herramienta NuGet?
- a. Aplicar una serie de características específicas de cada paquete
 - b. Realizar la referencia correspondiente a los ensamblados
 - c. Ejecutar los distintos scripts de automatización cuando sea necesario
 - d. Todas las opciones son correctas



14) ¿Para qué sirve la herramienta GhostDoc?

- a. Omite la documentación del código
- b. Permite detectar errores de código
- c. Genera documentación XML
- d. Genera documentación en HTML

15) 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

16) 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.

17) ¿Para qué sirve la firma de componentes?

- a. Certifica una documentación
- b. Verifican el origen y garantizan su autenticidad
- c. Verifican el origen, pero no garantizan autenticidad
- d. Verifica la autenticidad de un componente pero no verifica su origen



18) ¿Qué es una guía rápida?

- a. Un resumen de todos los aspectos menos imprescindibles que se han desarrollado en la documentación previa
- b. Un desglose de todos los aspectos más importantes que se han desarrollado en la documentación previa
- c. Un resumen de todos los aspectos más importantes que se han desarrollado en la documentación previa
- d. Un resumen de los aspectos visuales que se han desarrollado en la documentación previa

19) ¿Qué nombre tienen los elementos que muestran una ayuda al posicionar el ratón sobre alguno de ellos?

- a. Tooltips
- b. Ficheros de ayuda
- c. HeldDesk
- d. HelpTools

20) ¿Qué tipo de guía o manual tiene como objetivo indicar de forma rápida y sencilla ciertas funcionalidades de un producto?

- a. Manual rápido
- b. Guía de usuario
- c. Guía de administración
- d. Guía rápida

21) Para definir el menú principal de una aplicación necesitamos:

- a. Un control MenuStrip que representa un menú.
- b. Un control ContextMenuStrip que representa un menú.
- c. Varios controles ToolStripMenu que representan un menú.
- d. Un control MainMenu



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) ¿Para qué se utilizan principalmente los paquetes gestionados?

- a. Para vender o distribuir diferentes aplicaciones a los clientes
- b. Verificar la autenticidad de un componente
- c. Para poder realizar modificaciones y adaptar el programa a nuestro uso
- d. Son de código abierto

24) El número de versión de los productos software sigue el sistema de identificación:

- a. Minor, major, build, revisión
- b. Minor, build, revisión, mayor
- c. Major, minor, build, revisión
- d. Major, build, revisión, minor

25) ¿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 un archivo *.proj con los puntos de depuración del proyecto.
- d. Es un archivo *.sln que contiene la configuración de la solución.



26) 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. Es posible utilizar el mismo controlador de eventos para diferentes controles del mismo tipo.
- c. Sender es el objeto que envía el mensaje de notificación al controlador.
- d. Los parámetros de los controladores de eventos siempre tienen la misma información independientemente del tipo de evento.

27) Indica a qué opción corresponde el siguiente fragmento de texto: "Su comportamiento solo puede ser determinado estudiando sus entradas y salidas obtenidas a partir de ellas"

- a. Pruebas de caja blanca
- b. Pruebas de caja negra
- c. Pruebas estructurales
- d. Pruebas de caja oscura

28) ¿Qué método inicia una operación de drag and drop?

- a. DragDrop
- b. DragOver
- c. DoDragDrop
- d. InitDragDrop

29) ¿Con qué objeto puedo mostrar una imagen en un formulario?

- a. ImageList
- b. ImageBox
- c. PictureList
- d. PictureBox



30) A qué tipo de prueba hacemos referencia si comprobamos que se cumplen los requisitos funcionales establecidos, el funcionamiento y rendimiento de las interfaces, la adecuación de la documentación de usuario, y el rendimiento y respuesta en condiciones límite y sobrecarga.

- a. Pruebas de integración
- b. Pruebas de regresión
- c. Pruebas funcionales
- d. Pruebas de sistema

31) Selecciona la opción correcta en relación a los tipos de documentación que se generan durante el desarrollo de un proyecto software:

- a. Guía de usuario y guía rápida
- b. Manual de instalación, manual de usuario, manual de configuración
- c. Manual de administración
- d. Todas las opciones son correctas

32) Este manual detalla la instalación junto con la administración del sistema.

Además, en él viene explicado el proceso de configuración de aquellos componentes que forman parte del sistema.

Las personas encargadas de desarrollar estos manuales suelen ser los administradores, ya que son los que tienen otorgados más privilegios a nivel operativo.

- a. Manual de usuarios
- b. Manual de instalación
- c. Manual de administración
- d. Documentación de configuración



- 33) ¿Cuál es la técnica seguir para realizar las pruebas unitarias?
- a. Es el usuario el que tiene que descartar los módulos
 - b. Consisten en realizar las comparaciones pertinentes de los módulos esperados con respecto al resultado obtenido
 - c. Ninguna respuesta es correcta
 - d. Seguir el árbol jerárquico descartando los nodos
- 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 las pruebas de integración, cada vez que se generen distintos casos de pruebas por cualquiera de las dos integraciones de las que se dispone (ascendente o descendente), se utilizarán pruebas de ...
- a. Cajas blancas
 - b. Sistema
 - c. Ninguna respuesta es correctamente
 - d. Cajas negras



37) Técnicas para aplicar en las pruebas de integración:

- a. Ninguna respuesta es correcta
- b. Ascendente, descendente y neutra
- c. Ascendente y descendente
- d. Ascendente, descendente y de entorno

38) Si queremos saber cuánta memoria RAM tiene nuestro equipo, ¿qué manual deberíamos consultar?

- a. Guía rápida
- b. Ninguna de las respuestas es correcta
- c. Manual de instalación
- d. Manual de administración

39) En las pruebas de unidad o unitarias, utilizamos las técnicas de ...

- a. pruebas beta
- b. caja blanca
- c. ninguna respuesta es correcta
- d. pruebas alfa

40) En las pruebas de integración, ¿podemos aplicar técnicas de caja negra?

- a. No, solo se aplican pruebas beta
- b. No, solo se aplican pruebas físicas
- c. Sí
- d. Ninguna respuesta es correcta