



Desarrollo de Interfaces (código: 0488)

Bienvenido, va a iniciar los distintos test que componen el examen del módulo.

- El examen se compone de 47 PREGUNTAS EN TOTAL.
- El examen se realizará en bolígrafo azul y se permite el uso de Tipp-Ex
- La respuesta correcta se redondeará de la siguiente forma:



- Cualquier respuesta que no esté marcada como se indica en el apartado anterior, NO SERÁ CONTABILIZADA y se considerará como NO RESPONDIDA.
- Cada test está relacionado con un Resultado de Aprendizaje distinto.
- Se ha de superar cada test con nota superior o igual a 5 para poder hacer media y superar el módulo.
- La nota de cada test es de 10 puntos que se reparten equitativamente entre el número de preguntas que lo componen. (Ejemplo si un test tiene 5 preguntas cada pregunta correcta puntúa 2 puntos. Si el test tiene 4 preguntas cada pregunta correcta puntúa 2.5 puntos)
- En cada test las respuestas incorrectas restan -33% de lo que puntúan la pregunta en dicho test.
- Las preguntas no contestadas no suman ni restan puntuación.
- En caso de no superar un resultado de aprendizaje la nota se calculará restando el número de resultados de aprendizaje no superados a 5. Siendo 0 si resulta un negativo.
- No se podrá salir del examen hasta que no hayan transcurrido los primeros 30 minutos. Asimismo, no se podrá acceder al examen una vez hayan transcurrido los primeros 30 minutos.

Número de preguntas por test y porcentaje para el cálculo de la nota final si los distintos resultados de aprendizaje son superados.

RAn – nº preguntas - %		
RA1	5	11%
RA2	6	13%
RA3	6	13%
RA4	6	13%
RA5	5	11%
RA6	6	13%
RA7	6	13%
RA8	7	15%
Total	47	

PONGA SU NOMBRE Y FIRME TODAS LAS HOJAS



RA1 Genera interfaces gráficos de usuario mediante editores visuales utilizando las funcionalidades del editor y adaptando el código generado

1. Al crear un interfaz gráfico con un editor visual, ¿qué elemento NO es esencial?
 - A) Paleta de componentes
 - B) Editor de propiedades
 - C) Código fuente escrito manualmente desde cero
 - D) Área de diseño
2. Analizar el código generado por un editor visual permite:
 - A) Eliminar la necesidad de pruebas
 - B) Entender su estructura y realizar modificaciones
 - C) Evitar el uso de librerías
 - D) Reducir el tiempo de desarrollo
3. Modificar propiedades de componentes sirve para:
 - A) Adecuarlas a las necesidades de la aplicación
 - B) Eliminar eventos
 - C) Reducir el tamaño del ejecutable
 - D) Aumentar la velocidad de renderizado
4. ¿Para qué se utilizan las funciones del editor visual?
 - A) Solo para cambiar colores
 - B) Para ubicar y alinear componentes del interfaz
 - C) Para depurar errores
 - D) Para compilar el código
5. ¿Qué se debe analizar antes de generar un interfaz gráfico con editores visuales?
 - A) Solo el lenguaje de programación
 - B) Las herramientas y librerías disponibles
 - C) Las herramientas y librerías disponibles para la generación de interfaces
 - D) El sistema operativo

RA2 Genera interfaces naturales de usuario utilizando herramientas visuales

1. ¿Cuál de las siguientes características es deseable en una interfaz natural de usuario?
 - A) Requiere formación técnica para el usuario
 - B) Simula el comportamiento humano de forma intuitiva
 - C) Usa exclusivamente texto para comunicarse
 - D) Requiere comandos específicos para operar
2. ¿Cuál de los siguientes enfoques está más relacionado con una interfaz natural de usuario (NUI)?
 - A) Interfaz basada en comandos de texto
 - B) Interfaz gráfica con botones y menús clásicos
 - C) Interacción mediante gestos, voz o tacto
 - D) Interfaz de línea de comandos remota
3. El reconocimiento de voz en interfaces naturales se usa para:
 - A) Implementar acciones mediante comandos de voz
 - B) Reemplazar completamente el teclado
 - C) Aumentar la seguridad
 - D) Reducir el uso de memoria



4. ¿Qué herramientas están relacionadas con interfaces naturales de usuario?
 - A) Herramientas de aprendizaje automático
 - B) Editores de texto
 - C) Compiladores
 - D) Bases de datos
5. ¿Qué herramienta visual permite diseñar interfaces gráficas en .NET MAUI de forma declarativa?
 - A) XAML
 - B) YAML
 - C) UML
 - D) HTML
6. Una interfaz natural de usuario puede incluir:
 - A) Reconocimiento de voz y gestos
 - B) Solo teclado y ratón
 - C) Código XML estático
 - D) Menús desplegables tradicionales

RA3 Crea componentes visuales valorando y empleando herramientas específicas

1. ¿Cuál de las siguientes herramientas permite crear componentes visuales personalizados en aplicaciones .NET MAUI?
 - A) XAML + C#
 - B) SQL Server
 - C) GitHub
 - D) Postman
2. ¿Cuál de las siguientes opciones es una buena práctica al desarrollar componentes visuales reutilizables?
 - A) Escribir todo el código en el archivo principal
 - B) Evitar separar el diseño de la lógica del componente
 - C) Crear componentes modulares y bien documentados
 - D) Copiar y pegar el mismo código visual en cada pantalla
3. Los eventos en un componente visual sirven para:
 - A) Mejorar el rendimiento
 - B) Responder a interacciones del usuario
 - C) Reducir el código
 - D) Evitar pruebas unitarias
4. ¿Qué se identifica al diseñar componentes visuales?
 - A) Solo su apariencia
 - B) Herramientas para diseño y prueba
 - C) Librerías de terceros
 - D) Requisitos de hardware
5. ¿Qué ventaja ofrece el uso de bibliotecas como Telerik o Syncfusion al crear componentes visuales?
 - A) Aumentan el consumo de memoria de la aplicación
 - B) Reducen la calidad visual de la interfaz
 - C) Proporcionan componentes avanzados y personalizables
 - D) Requieren conocimientos exclusivos de Java
6. Un componente visual debe tener:
 - A) Propiedades, métodos y eventos definidos
 - B) Solo propiedades
 - C) Solo métodos
 - D) Ninguna de las anteriores



RA4 Diseña interfaces gráficas identificando y aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad

1. ¿Cuál de las siguientes opciones refleja un criterio de accesibilidad recomendado?
 - A) Incluir solo imágenes como botones sin texto alternativo
 - B) Usar un tamaño de fuente fijo y pequeño
 - C) Permitir la navegación mediante teclado o lector de pantalla
 - D) Depender exclusivamente del uso del ratón
2. ¿Cuál de los siguientes principios está relacionado con la usabilidad en el diseño de interfaces gráficas?
 - A) Uso exclusivo de animaciones llamativas
 - B) Inclusión de contraseñas visibles para comodidad
 - C) Facilidad de aprendizaje y eficiencia en el uso
 - D) Aplicación de estilos personalizados sin estructura
3. La legibilidad en una interfaz depende de:
 - A) Solo el tamaño de fuente
 - B) Combinación de colores, fuentes y distribución
 - C) Uso de animaciones
 - D) Número de controles
4. ¿Qué aspecto es fundamental para garantizar la accesibilidad en una interfaz?
 - A) Diseñar exclusivamente para pantallas de escritorio
 - B) Usar texto con buen contraste y navegación por teclado
 - C) Incluir muchos colores brillantes sin control
 - D) Evitar etiquetas descriptivas en los botones
5. ¿Qué estándar es clave para usabilidad?
 - A) Estándares de codificación
 - B) Normas ISO de interacción humano-computadora
 - C) Protocolos de red
 - D) Formatos de imagen
6. Un menú bien diseñado debe:
 - A) Seguir estándares de estructura y contenido
 - B) Tener el máximo número de opciones
 - C) Usar colores llamativos
 - D) Ocultar funciones avanzadas

RA5. Crea informes evaluando y utilizando herramientas gráficas

1. ¿Cuál de las siguientes herramientas es más adecuada para crear informes gráficos interactivos en una aplicación .NET MAUI?
 - A) Visual Studio Code
 - B) Crystal Reports
 - C) Notepad++
 - D) GitHub Desktop
2. La estructura de un informe incluye:
 - A) Secciones, encabezados y pies
 - B) Solo datos numéricos
 - C) Código fuente
 - D) Diagramas de flujo



3. Los gráficos en informes se generan a partir de:
 - A) Código XML
 - B) Datos procesados
 - C) Eventos de usuario
 - D) Librerías externas no integradas
4. ¿Para qué se utiliza un "viewer" o visor de informes en una aplicación de interfaz?
 - A) Para depurar el código del informe
 - B) Para generar automáticamente informes desde la base de datos
 - C) Para visualizar los informes generados con una herramienta gráfica
 - D) Para editar los estilos visuales de la aplicación
5. ¿Qué elemento es comúnmente utilizado en un informe para representar visualmente datos numéricos?
 - A) ComboBox
 - B) DataGrid
 - C) Gráfico (Chart)
 - D) ProgressBar

RA6 Documenta aplicaciones seleccionando y utilizando herramientas específicas

6. ¿Cuál de las siguientes herramientas se utiliza comúnmente para generar documentación automática a partir de comentarios en el código fuente en proyectos .NET?
 - A) Postman
 - B) Doxygen
 - C) Git
 - D) Visual Studio Code
7. ¿Cuál de las siguientes prácticas es la más adecuada para mantener la documentación técnica actualizada?
 - A) Documentar solo al final del desarrollo
 - B) Usar diagramas en lugar de texto
 - C) Integrar la documentación en el flujo de desarrollo continuo
 - D) Dejar que los usuarios finales escriban la documentación
8. ¿Qué etiqueta XML se usa en C# para documentar una descripción general de un método?
 - A) <description>
 - B) <method>
 - C) <summary>
 - D) <doc>
9. ¿Qué herramienta de documentación permite crear documentos visuales con diagramas de flujo, wireframes y mapas de navegación para interfaces gráficas?
 - A) Swagger
 - B) Lucidchart
 - C) GIT
 - D) Blazor
10. ¿Qué herramienta de .NET MAUI ayuda a generar tutoriales interactivos?
 - A) Visual Studio Code
 - B) ScreenRecorder o Camtasia
 - C) NuGet
 - D) Git



11. ¿Qué se documenta en la estructura de información persistente?

- A) Solo el código fuente
- B) Bases de datos, archivos, o APIs usadas
- C) Colores de la interfaz
- D) Pruebas unitarias

RA7 Prepara aplicaciones para su distribución evaluando y utilizando herramientas específicas Requisitos de finalización

1. ¿Cuál de estas plataformas permite subir y distribuir aplicaciones multiplataforma desarrolladas con .NET MAUI?

- A) PlayStation Store
- B) Google Drive
- C) GitHub Releases
- D) Microsoft Store

2. ¿Cuál de los siguientes formatos de archivo se utiliza comúnmente para distribuir aplicaciones en Android?

- A) .exe
- B) .ipa
- C) .apk
- D) .zip

3. ¿Qué comando de .NET MAUI genera un paquete de instalación para Android?

- A) dotnet publish -f:net8.0-android
- B) dotnet run
- C) dotnet build
- D) dotnet clean

4. ¿Qué formato de paquete se usa para distribuir en iOS?

- A) .msi
- B) .ipa
- C) .deb
- D) .apk

5. ¿Qué función tiene el proceso de firma digital en la distribución de aplicaciones?

- A) Comprimir el código fuente
- B) Reducir el tamaño del archivo
- C) Garantizar la autenticidad e integridad del software
- D) Acelerar la ejecución de la aplicación

6. ¿Qué herramienta se utiliza en .NET MAUI para compilar y generar el paquete final de distribución de una aplicación?

- A) MS Paint
- B) MSBuild
- C) CreatePackage
- D) GitHub Pages

RA8 Evalúa el funcionamiento de aplicaciones diseñando y ejecutando pruebas

1. ¿Cuál de las siguientes herramientas puede utilizarse para automatizar pruebas de interfaces gráficas en aplicaciones .NET?

- A) Notepad
- B) Paint
- C) Selenium
- D) SQL Server



2. ¿Cuál es el objetivo principal de realizar pruebas en una aplicación de interfaz?
 - A) Detectar errores y validar el comportamiento esperado
 - B) Aumentar el número de líneas de código
 - C) Mejorar el diseño gráfico
 - D) Reducir el tamaño de la base de datos
3. Las pruebas de estrés evalúan:
 - A) Legibilidad del código
 - B) Comportamiento bajo carga máxima
 - C) Comportamiento con altas prestaciones de HW
 - D) Tamaño del ejecutable
4. ¿Qué herramienta mide el uso de CPU de una app MAUI?
 - A) XAML Hot Reload
 - B) GitHub Actions
 - C) NuGet Package Manager
 - D) Visual Studio Diagnostic Tools
5. ¿Qué prueba verifica que un Entry actualiza correctamente su propiedad Text?
 - A) Prueba de seguridad
 - B) Prueba de integración
 - C) Prueba de estrés
 - D) Prueba de usabilidad
6. ¿Qué tipo de prueba se centra en verificar que los diferentes componentes de una aplicación funcionan correctamente en conjunto?
 - A) Pruebas unitarias
 - B) Pruebas de integración
 - C) Pruebas de estrés
 - D) Pruebas de regresión
7. Una estrategia de pruebas debe incluir:
 - A) Tipos de pruebas y criterios de aceptación
 - B) Solo pruebas unitarias
 - C) Configuración de servidores
 - D) Solo documentación de pruebas