




Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

## Programación multimedia y dispositivos móviles (código: 0489)

Bienvenido. Va a iniciar los distintos test que componen el examen.

- El examen se compone de 50 PREGUNTAS EN TOTAL. REPARTIDAS en 5 test.
- 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.

RA1 (3 preguntas) 6%  
RA2 (25 preguntas) 50%  
RA3 (15 preguntas) 30%  
RA4 (3 preguntas) 6%  
RA5 (4 preguntas) 8%

PONGA SU NOMBRE Y FIRME TODAS LAS HOJAS



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM-RA1: Aplica tecnologías de desarrollo para dispositivos móviles evaluando sus características y capacidades.**

**PMDM1. Una característica que puede usarse para clasificar un dispositivo móvil es:**

- A) Su color
- B) El nombre del fabricante
- C) La resolución de pantalla
- D) El fondo de pantalla

**PMDM2. ¿Qué tipo de archivo se genera al compilar una app Android lista para instalarse?**

- A) .EXE
- B) .APK
- C) .JAR
- D) .WAR

**PMDM3. ¿En qué fichero de Android se define el nombre y versión de la aplicación?**

- A) colors.xml
- B) AndroidManifest.xml
- C) styles.xml
- D) layout.xml

Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM-RA2: Desarrolla aplicaciones para dispositivos móviles analizando y empleando las tecnologías y librerías específicas.**

**PMDM4. ¿Dónde se define la estructura de clases en una app Android?**

- A) build.gradle
- B) layout.xml
- C) Código fuente (paquetes y clases)
- D) AndroidManifest.xml

**PMDM5. ¿Qué clase permite acceder al acelerómetro del dispositivo?**

- A) Sensor
- B) SensorManager
- C) MotionEvent
- D) SensorEvent

**PMDM6. ¿Cuál de las siguientes clases se utiliza para para instanciar archivos XML de menús en objetos de menús?**

- A) Toast
- B) AlertDialog
- C) Intent
- D) MenuInflater

**PMDM7. Para mostrar una ventana pequeña que le indica al usuario que debe tomar una decisión o ingresar información adicional en Android, puedes usar:**

- A) Dialog
- B) Surface
- C) Toast
- D) Box

**PMDM8. ¿Qué clase proporciona acceso a los servicios de ubicación del sistema?**

- A) WifiManager
- B) LocationManager
- C) BluetoothAdapter
- D) NFCAdapter

**PMDM9. ¿Cuál de estas funcionalidades depende de sensores?**

- A) Reproducir video



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

- B) Mostrar texto en pantalla
- C) Detectar la orientación del dispositivo
- D) Abrir una página web

**PMDM10. Retrofit se utiliza para:**

- A) Crear bases de datos
- B) Mostrar menús
- C) Realizar conexiones HTTP/HTTPS
- D) Dibujar la interfaz gráfica

**PMDM11. Para almacenar datos de forma persistente en Android, se puede usar:**

- A) SharedPreferences
- B) Logcat
- C) Toast
- D) Bundle

**PMDM12. ¿Con qué herramienta se prueba una app Android en un entorno simulado?**

- A) Junit
- B) Gradle
- C) Android Emulator
- D) Selenium

**PMDM 13. ¿Dónde se deben definir los permisos que requiere una aplicación Android?**

- A) colors.xml
- B) AndroidManifest.xml
- C) build.gradle
- D) styles.xml

**PMDM14. Para realizar una conexión HTTP con Retrofit es necesario:**

- A) Implementar un RecyclerView
- B) Definir una interfaz con anotaciones @GET, @POST, etc.
- C) Usar SQLite directamente
- D) Configurar un Intent explícito



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM15. ¿Qué clase se utiliza para mostrar mensajes breves al usuario sin bloquear la UI?**

- A) Snackbar
- B) Toast
- C) AlertDialog
- D) Text

**PMDM16. ¿Qué es necesario para desplegar una app en un dispositivo físico?**

- A) Tener conexión Wi-Fi
- B) Activar la depuración USB
- C) Subirla a la Play Store
- D) Convertirla a HTML

**PMDM17. ¿Para qué sirve documentar el desarrollo de una aplicación móvil?**

- A) Para ocultar errores del código
- B) Para seguir modas de la industria
- C) Para facilitar el mantenimiento y comprensión del proyecto
- D) Para reducir el tamaño del archivo final

**PMDM18. ¿Cuál de estos componentes permite mostrar un mensaje temporal en la parte inferior de la pantalla?**

- A) Text
- B) Dialog
- C) Snackbar
- D) Surface

**PMDM19. ¿Cuál es la función principal de una Card?**

- A) Capturar gestos del usuario
- B) Mostrar datos estructurados visualmente
- C) Guardar información en la base de datos
- D) Configurar permisos de la app

**PMDM20. ¿Qué componente se utiliza para agrupar elementos horizontalmente?**

- A) Row
- B) Column
- C) Box
- D) Scaffold



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM21. ¿Qué representa la estructura de clases en una aplicación móvil?**

- A) El diseño gráfico de la interfaz
- B) La jerarquía de carpetas del sistema
- C) La organización lógica del código fuente
- D) El número de actividades en la app

**PMDM22. ¿Qué protocolo es más seguro para las conexiones de red?**

- A) HTTP
- B) FTP
- C) SSH
- D) HTTPS

**PMDM23. ¿Qué base de datos es más común en Android?**

- A) MySQL
- B) Firebase
- C) SQLite
- D) OracleDB

**PMDM24. Un permiso necesario para acceder a la ubicación del dispositivo es:**

- A) android.permission.SEND\_SMS
- B) android.permission.ACCESS\_FINE\_LOCATION
- C) android.permission.INTERNET
- D) android.permission.READ\_CONTACTS

**PMDM25. ¿Cuál de estos permisos se requiere para acceder a internet?**

- A) android.permission.SEND\_SMS
- B) android.permission.ACCESS\_NETWORK\_STATE
- C) android.permission.ACCESS\_FINE\_LOCATION
- D) android.permission.INTERNET

**PMDM26. ¿Qué hace el archivo build.gradle?**

- A) Gestiona dependencias y configuración del proyecto
- B) Define la interfaz de usuario
- C) Muestra alertas
- D) Ejecuta pruebas automáticamente



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM27.¿Qué componente suele usarse junto con Room para observar los cambios en los datos?**

- A) MutableList
- B) LiveData
- C) Snackbar
- D) Bundle

**PMDM28.¿Qué archivo contiene la definición del esquema de la base de datos en Room?**

- A) build.gradle
- B) AndroidManifest.xml
- C) Clase marcada con @Database
- D) Clase marcada con @Dao



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM-RA3: Desarrolla programas que integran contenidos multimedia analizando y empleando las tecnologías y librerías específicas.**

**PMDM29.¿Qué clase se usa en Android para capturar audio desde el micrófono?**

- A) MediaPlayer
- B) AudioTrack
- C) MediaRecorder
- D) VideoView

**PMDM30.¿Cuál de estas clases se utiliza para reproducir archivos de audio en Android?**

- A) AudioRecord
- B) SoundPool
- C) MediaPlayer
- D) ContentResolver

**PMDM31.¿Qué clase permite capturar video desde la cámara del dispositivo?**

- A) Camera2 API
- B) TextView
- C) ImageView
- D) RecyclerView

**PMDM32.Una clase usada para convertir un archivo de audio de un formato a otro es:**

- A) MediaConverter
- B) AudioEncoder
- C) MediaCodec
- D) VideoView

**PMDM33.¿Cuál de las siguientes no es una clase para trabajar con multimedia?**

- A) MediaPlayer
- B) CameraX
- C) RecyclerView
- D) MediaRecorder





Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM34.¿Qué clase se utiliza para detectar errores durante la reproducción multimedia?**

- A) MediaPlayer
- B) ErrorHandler
- C) OnErrorListener
- D) ExceptionMedia

**PMDM35.¿Qué tipo de contenido puede reproducir MediaPlayer?**

- A) Solo texto
- B) Audio y video
- C) Solo imágenes
- D) Archivos de Word

**PMDM36.¿Qué permite depurar una app multimedia en Android Studio?**

- A) File Explorer
- B) Gradle
- C) Logcat
- D) Layout Inspector

**PMDM37.¿Cuál de las siguientes clases se utiliza comúnmente para definir animaciones en Android, como cambios de posición, escala o transparencia de una vista?**

- A) Animator
- B) TransitionManager
- C) ConstraintLayout
- D) LiveData

**PMDM38.Observa el siguiente fragmento de código:**

```
val mediaPlayer = MediaPlayer.create(context, R.raw.sonido)  
mediaPlayer.start()
```

¿Qué función realiza este código?

- A) Reproduce un sonido almacenado en los recursos de la app
- B) Graba audio del micrófono
- C) Carga un archivo de texto
- D) Crea una animación de botón



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM39. ¿Qué hace el siguiente código en relación con el tratamiento multimedia?**

```
val animator = ObjectAnimator.ofFloat(view, "alpha", 0f, 1f)
animator.duration = 1000
animator.start()
```

- A) Cambia el color del fondo de la vista
- B) Crea una animación de entrada gradual (fade-in)
- C) Reproduce un sonido al hacer clic
- D) Aplica un efecto de vibración

**PMDM40. Analiza el siguiente bloque de código:**

```
val recorder = MediaRecorder().apply
{setAudioSource(MediaRecorder.AudioSource.MIC)
setOutputFormat(MediaRecorder.OutputFormat.THREE_GPP)
setAudioEncoder(MediaRecorder.AudioEncoder.AMR_NB)
setOutputFile(filePath) prepare() start() }
```

¿Qué está haciendo este código?

- A) Cargando un archivo de audio para su reproducción
- B) Configurando un grabador para almacenar audio del micrófono
- C) Aplicando un efecto de sonido
- D) Reproduciendo un archivo .mp3 desde la nube

**PMDM41. ¿Qué objetivo tiene el uso de MediaStore en este fragmento de código?**

```
val contentValues = ContentValues().apply
{ put(MediaStore.Audio.Media.DISPLAY_NAME, "sonido.mp3")
  put(MediaStore.Audio.Media.MIME_TYPE, "audio/mpeg")
  put(MediaStore.Audio.Media.RELATIVE_PATH, "Music/") }
val uri = contentValues.insert(MediaStore.Audio.Media.EXTERNAL_CONTENT_URI,
contentValues)
```

- A) Reproducir un archivo de audio en segundo plano
- B) Guardar información multimedia en el almacenamiento del dispositivo
- C) Compartir un archivo de audio con otra app
- D) Enviar un archivo de audio por red

**PMDM42. ¿Qué es un entorno de desarrollo multimedia?**

- A) Un reproductor de música
- B) Un entorno especializado para crear y manipular contenidos multimedia
- C) Un sistema operativo para móviles



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

D) Un lenguaje de programación

**PMDM43. ¿Qué funcionalidad proporciona el uso de la clase MediaCodec en este código?**

```
val codec = MediaCodec.createDecoderByType("video/avc")
codec.configure(format, surface, null, 0)
codec.start()
```

A) Crea una base de datos para almacenar vídeos

B) Decodifica un flujo de video para su reproducción

C) Muestra un formulario para ingresar datos

D) Renderiza botones en la interfaz de usuario



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM-RA4: Selecciona y prueba motores de juegos analizando la arquitectura de juegos 2D y 3D.**

**PMDM44. ¿Cuáles son componentes habituales en la arquitectura de un motor de juegos moderno?**

- A) Un sistema de plantillas visuales y herramientas de edición de sonido
- B) Un depurador de código, un gestor de librerías y un intérprete de comandos
- C) Un motor gráfico, un motor de físicas y un sistema de control de lógica de juego
- D) Un sistema de análisis de red, compiladores y herramientas de empaquetado

**PMDM45. ¿Qué motor de juegos es más utilizado para móviles?**

- A) AutoCAD
- B) Unity
- C) WordPress
- D) Apache

**PMDM46. ¿Cuál de los siguientes entornos proporciona herramientas específicas para el desarrollo de videojuegos, incluyendo renderizado 3D y físicas?**

- A) Android Studio
- B) Eclipse
- C) Unreal Engine
- D) Visual Studio Code



Nombre y Apellidos

DNI

FIRMA

**PMDM-RA5: Desarrolla juegos 2D y 3D sencillos utilizando motores de juegos.**

**PMDM47. ¿Qué motor de juegos se basa en una arquitectura visual de nodos?**

- A) Godot
- B) Android Studio
- C) IntelliJ
- D) Scratch

**PMDM48. ¿Cuál de estas propiedades forma parte del comportamiento físico de un objeto?**

- A) Resolución
- B) Masa
- C) Nombre del archivo
- D) Número de escenas

**PMDM49. ¿Qué elemento define el comportamiento de un objeto en un juego?**

- A) Sprite
- B) Script
- C) Material
- D) Cámara

**PMDM50. ¿Qué elemento gráfico se utiliza habitualmente para representar visualmente a personajes, objetos u otros elementos en un juego 2D?**

- A) Script
- B) Cámara
- C) Sprite
- D) Material