

## PAC1 (UF1): Interfaces de usuario

**Fecha de entrega** 3 de dic en 23:59    **Puntos** 0.62    **Preguntas** 9  
**Disponible** 5 de oct en 0:00 - 3 de dic en 23:59 2 meses    **Límite de tiempo** Ninguno

**Detalles de la entrega:**  
**Hora:** 37 minutos  
**Puntaje actual:** 0.62 de 0.62  
**se mantuvo el puntaje:** 0.62 de 0.62

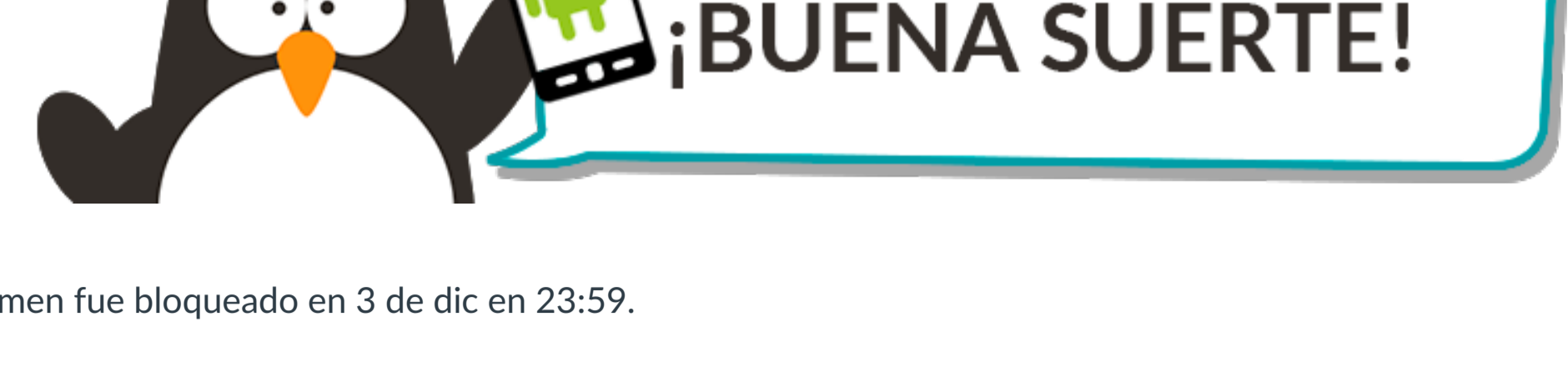
### Instrucciones

#### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

#### OBJETIVOS:

1. Conocer las zonas de un IDE (Entorno de Desarrollo Integrado)
2. Conocer las librerías de componentes
3. Conocer lenguajes de programación Swing



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

### Historial de intentos

MÁS RECIENTE	Intento	Hora	Puntaje
	<a href="#">Intento 1</a>	37 minutos	0.62 de 0.62

**Puntaje para este examen:** 0.62 de 0.62  
 Entregado el 7 de oct en 20:53  
 Este intento tuvo una duración de 37 minutos.

**Pregunta 1** 0.07 / 0.07 pts

Swing es una librería diseñada en Java y creada a partir de la librería AWT. Esta nos permite llevar a cabo el diseño de interfaces.

Selecciona de las siguientes las características que tiene la librería Swing:

- Diseñada en .NET puro y creada a partir de la librería AWT
- Presenta carencias como el filtrado
- Diseñada en Java puro
- El filtrado y la organización de los datos es su característica principal
- Organización de datos en controles como tipo tabla y árbol

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 2** 0.07 / 0.07 pts

En toda interfaz gráfica vamos a diferenciar distintos elementos.

Indica qué elemento gráfico corresponde a la siguiente imagen:

- 1
- 2
- 3

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 3** 0.07 / 0.07 pts

Indica cada parte del editor visual con el nombre correspondiente:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 4** 0.07 / 0.07 pts

En la ventana de propiedades del IDE Netbeans, ¿Qué nos podemos encontrar?

- Área principal de trabajo
- Estructura de los diferentes archivos
- Pestaña de eventos
- Pestaña de propiedades

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 5** 0.06 / 0.06 pts

Selecciona cuál de las siguientes NO es una característica de AWT:

- Presenta un funcionamiento correcto a pesar de no contar con controles demasiado avanzados
- Con el paso del tiempo ha perdido protagonismo, por lo que hoy en día se considera obsoleta
- Desarrollada en C++/C y utilizada como base de la librería Swing
- Su aspecto dependerá del sistema operativo que utilice
- Utilizada para el desarrollo de diseños prácticos y eficientes
- Diseñada en Java puro y utilizada como base de la librería Swing

¡Correcto!

**Pregunta 6** 0.06 / 0.06 pts

Si queremos modificar el color de un determinado objeto, ¿en qué pestaña realizaremos las modificaciones?

- Creación de proyecto
- Ventana de propiedades
- Eventos
- Área de trabajo

¡Correcto!

**Pregunta 7** 0.07 / 0.07 pts

¿En qué zona podemos modificar el código?

- Área principal de trabajo
- Creación de un proyecto
- Propiedades
- Ventana de propiedades

¡Correcto!

**Pregunta 8** 0.07 / 0.07 pts

Relaciona cada concepto con su definición:

- ¡Correcto! Diseñada en Java puro y creada a partir de la librería AWT
- ¡Correcto! Desarrollada por Java/Oracle
- ¡Correcto! Diseñada en Java puro y utilizada como base de la librería Swing
- ¡Correcto! Creada por IBM para el entorno de desarrollo Eclipse

**Pregunta 9** 0.08 / 0.08 pts

Selecciona las respuestas correctas en relación al siguiente código.

```

public class EjemploSwing {
    private JFrame ventana;
    private JTextField entradaTexto;
    private JButton boton;

    public EjemploSwing(){
        ventana = new JFrame("Sethcrafts.com -> Ejemplo Swing");
        ventana.setSize(200, 200);
        entradaTexto = new JTextField();
        entradaTexto.setColumns(9);
        boton = new JButton("Saludar!");
    }

    public void agregarComponentes(){
        this.ventana.add(entradaTexto);
        this.ventana.add(boton);
        this.ventana.setVisible(true);
    }
}
    
```

- Contiene un desplegable
- Creamos un JFrame de tamaño 200x200
- Contiene un botón con el texto "boton"
- Contiene un datagrid

¡Correcto!

Puntaje del examen: 0.62 de 0.62



# PAC 2 (UF1): Componentes y eventos

Fecha de entrega 3 de dic en 23:59 Puntos 0.64 Preguntas 6  
 Disponible 10 de oct en 0:00 - 3 de dic en 23:59 casi 2 meses Límite de tiempo Ninguno

## Detalles de la entrega:

Hora:	8 minutos
Puntaje actual:	0.64 de 0.64
se mantuvo el puntaje:	0.64 de 0.64

## Instrucciones



### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.



### OBJETIVOS:

1. Programación orientada a componentes
2. Entender la programación dirigida por eventos, listeners y acciones de eventos



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

## Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	8 minutos	0.64 de 0.64

Puntaje para este examen: **0.64** de 0.64  
 Entregado el 8 de nov en 20:50  
 Este intento tuvo una duración de 8 minutos.

**Pregunta 1** 0.1 / 0.1 pts

Señala las características de un componente:

- Han sido testeados
- Requiere poco esfuerzo escribir un componente
- Pueden interpretarse como cajas negras
- Se pueden reutilizar
- Sus componentes son conocidos mediante sus interfaces y requisitos

**Pregunta 2** 0.1 / 0.1 pts

¿Cuál de las siguientes respuestas no es un componente gráfico?

- JLabel
- JComboBox
- JSolder
- JButton

**Pregunta 3** 0.1 / 0.1 pts

Para usar un *listener*, ¿qué tres pasos tenemos que seguir?

- Implementar la interfaz del listener
- Implementar los métodos callback correspondientes
- Registrar el listener en el objeto que genera el evento
- No detecta si un botón ha sido pulsado
- Se implementa un mecanismo síncrono

**Pregunta 4** 0.12 / 0.12 pts

Según la siguiente imagen, relaciona los conceptos con la función que hace:

```
textField.addKeyListener(new KeyListener() {
    public void keyTyped (KeyEvent e) {...}
    public void keyReleased (KeyEvent e) {...}
    public void keyPressed (KeyEvent e) {...}
});
```

- Realiza una acción al pulsar y soltar la tecla
- Realiza una acción al pulsar la tecla
- Realiza una acción al soltar la tecla

**Pregunta 5** 0.12 / 0.12 pts

Si queremos realizar una acción apretando únicamente el botón con el ratón, ¿qué *listener* necesitaremos?

- ActionListener
- FocusListener
- MouseListener
- KeyListener

**Pregunta 6** 0.1 / 0.1 pts

¿En qué librería encontramos los escuchadores (listeners) en java?

- java.awt.listener
- java.awt.event
- java.awt.class
- java.awt.method

Puntaje del examen: **0.64** de 0.64

- [Introducción](#)
- [Muro asignatura](#)
- [Contenidos](#)
- [Foros](#)
- [Calificaciones](#)
- [Plan de estudio](#)

## PAC 3 (UF1): Editor de código, clases y métodos

Fecha de entrega 3 de dic en 23:59 Puntos 0.63 Preguntas 6  
 Disponible 15 de oct en 0:00 - 3 de dic en 23:59 casi 2 meses Límite de tiempo Ninguno

Detalles de la entrega:

Hora:	26 minutos
Puntaje actual:	0.63 de 0.63
se mantuvo el puntaje:	0.63 de 0.63

### Instrucciones

#### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

#### OBJETIVOS:

1. Conocer los IDE para la creación de código generado
2. Aprender qué son las clases, propiedades y métodos



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

### Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	26 minutos	0.63 de 0.63

Puntaje para este examen: **0.63** de 0.63  
 Entregado el 8 de nov en 22:32  
 Este intento tuvo una duración de 26 minutos.

**Pregunta 1** 0.1 / 0.1 pts

Para la creación de la interfaz gráfica es posible utilizar los IDE.

En nuestro caso nos situamos en NetBeans, ¿qué se muestra en la siguiente imagen?

¡Correcto!

- Vista Diseño a la que poder arrastrar los elementos deseados
- Muestra las propiedades del proyecto
- Se contempla el código correspondiente
- Se contempla la vista en modo explorador

**Pregunta 2** 0.11 / 0.11 pts

Señala cada elemento gráfico al lugar correcto.

¡Correcto!

1

¡Correcto!

2

¡Correcto!

3

¡Correcto!

4

**Pregunta 3** 0.1 / 0.1 pts

De estos elementos, ¿cuál implementa la funcionalidad de una clase?

¡Correcto!

- Campos de datos
- Métodos
- Propiedades

**Pregunta 4** 0.1 / 0.1 pts

Para la creación de la interfaz gráfica es posible utilizar los IDE.

En nuestro caso nos situamos en NetBeans, ¿qué se muestra en la siguiente imagen?

¡Correcto!

- Muestra las propiedades del proyecto
- Se contempla el código correspondiente
- Se contempla la vista en modo explorador
- Vista Diseño a la que poder arrastrar los elementos deseados

**Pregunta 5** 0.12 / 0.12 pts

Si nos encontramos el siguiente código:

¿Cuál de los siguientes métodos implementaremos para **cambiar** la edad al perro?

```

Public class perro extends animal {
    String nombre;
    String raza;
    Int edad;

    Public perro () {
        Nombre = 'Missy';
        Raza = 'Yorkshire terrier';
        Edad = 5;
    }
}
    
```

¡Correcto!

- public void perro()
- public void setEdad(Int valorEdad)
- public void setEdad()
- public void getEdad()

**Pregunta 6** 0.1 / 0.1 pts

¿Cómo se denomina cada objeto creado a partir de la clase?

¡Correcto!

- Entidad de la clase
- Métodos de la clase
- Instancia de la clase
- Propiedad de la clase

Puntaje del examen: **0.63** de 0.63

◀ Anterior

Siguiente ▶

Ayuda



PAC 4 (UF1): XAML y contenedores XAML

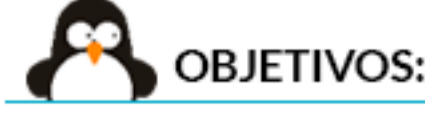
Fecha de entrega 3 de dic en 23:59 Puntos 0.63 Preguntas 7
Disponibile 20 de oct en 0:00 - 3 de dic en 23:59 casi 2 meses Límite de tiempo Ninguno

Table with 2 columns: Category, Value. Hora: 21 minutos, Puntaje actual: 0.63 de 0.63, se mantuvo el puntaje: 0.63 de 0.63

Instrucciones



En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.



- 1. Identificar las características del lenguaje XAML
2. Conocer la representación de contenedores en XAML



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

Historial de intentos

Table with 4 columns: Intento, Hora, Puntaje. MÁS RECIENTE Intento 1 21 minutos 0.63 de 0.63

Puntaje para este examen: 0.63 de 0.63
Entregado el 8 de nov en 23:00
Este intento tuvo una duración de 21 minutos.

Pregunta 1: XAML es un lenguaje basado en XML y permite realizar una descripción gráfica de las interfaces de los distintos usuarios (desde el punto de vista gráfico). Correct answers: El elemento más importante es la etiqueta <Window>, Se aplica al desarrollo de interfaces para escritorio, y además, suele utilizarse para web, Su objetivo es separar totalmente las capas de presentación de la capa lógica.

Pregunta 2: Relaciona los elementos de XAML con sus atributos. Correct answers: Único identificador del elemento (Atributo Name), Puede contar con un identificador para los distintos elementos definidos en el diccionario (Atributo Key), Se refiere al elemento que está definido dentro de un valor de un atributo ({Binding}), Referencia a un elemento que está definido en el diccionario de recursos ({StaticResource}), Representa le valor nulo ({Null}).

Pregunta 3: A partir del siguiente código, relaciona cada etiqueta con su utilidad. Code snippet provided. Correct answers: Organiza una vista horizontal o vertical (Orientation), Texto de la etiqueta (Text="usuario"), Etiqueta (Label), Se refiere a la web de Microsoft (xmlns:x).

Pregunta 4: ¿Qué tipos de contenedores hay en XAML? Correct answers: Grid, Canvas, WrapPanel, StackPanel, DockPanel.

Pregunta 5: Todos los contenedores que proporciona XAML deben seguir las especificaciones, ¿Cuáles son correctas? Correct answers: No utilizar posiciones fijas a través de las coordenadas absolutas, Utilizar el contenedor StackPanel en los botones de diálogo, Evitar el uso masivo de elementos canvas.

Pregunta 6: ¿Qué tipo de contenedor corresponde a la siguiente imagen? Image of a vertical stack of buttons. Correct answer: StackPanel vertical.

Pregunta 7: ¿El código 1 y código 2 hacen lo mismo? Code snippets for bold text. Correct answer: Verdadero.

Puntaje del examen: 0.63 de 0.63



## PAC 5 (UF1):WPF

Fecha de entrega 3 de dic en 23:59    Puntos 0.64    Preguntas 6

Disponble 25 de oct en 0:00 - 3 de dic en 23:59 casi 1 mes    Límite de tiempo Ninguno

Detalles de la entrega:	
Hora:	10 minutos
Puntaje actual:	0.64 de 0.64
se mantuvo el puntaje:	0.64 de 0.64

### Instrucciones



#### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.



#### OBJETIVOS:

1. Conocer las ventajas del desarrollo software basado en componentes.
2. Diferenciar los conceptos usados en WPF.
3. Saber diseñar eventos.
4. Distinguir acciones asociadas a eventos.



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

### Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	10 minutos	0.64 de 0.64

Puntaje para este examen: **0.64** de 0.64  
Entregado el 8 de nov en 23:22  
Este intento tuvo una duración de 10 minutos.

**Pregunta 1** 0.1 / 0.1 pts

Marca la respuesta correcta sobre SVG:

- Cuenta con una estructura jerárquica, en la que el elemento raíz es el Application y, a partir de esta, cuelgan el resto de los elementos de la interfaz
- Es un lenguaje descriptivo que ofrece la posibilidad de crear una página web para utilizarla en cualquier tipo de interfaz o dispositivo
- Es un documento compuesto por entidades identificadas por un nombre. Se compone de elementos, atributos y valores
- Ofrece la posibilidad de definir distintas figuras simples o complejas que son posibles de especificar a través de ecuaciones matemáticas o incluso expresiones algebraicas

¡Correcto!

**Pregunta 2** 0.11 / 0.11 pts

WPF es una API que permite crear interfaces de usuario.

Para la creación básica de un componente WPF es necesario conocer algunos conceptos. Relaciona los siguientes conceptos en WPF sus características.

- ¡Correcto! Un ejemplo son las cajas de texto que pueden ser personalizadas permitiendo, por ejemplo, solo valores numéricos. Control personalizado
- ¡Correcto! Estas pueden ser propiedades tanto simples como indexadas. Definición de propiedades
- ¡Correcto! Es necesario otro proyecto que se pueda ejecutar por sí mismo. Testing del componente
- ¡Correcto! Es muy similar a crear una determinada función perteneciente a una clase que defina al componente. Métodos

**Pregunta 3** 0.11 / 0.11 pts

En relación a los eventos y la asociación de acciones a eventos. Selecciona cuáles de las siguientes son maneras para diseñar eventos.

- ¡Correcto!  Modificar un evento hasta conseguir adaptarlo a las necesidades del usuario
- Borrar un evento ya enrutado y crearlo desde cero.
- Crear un evento enrutado.
- ¡Correcto!  Hacer uso de un evento ya definido
- ¡Correcto!  Crear un evento desde cero partiendo de un nuevo componente.

**Pregunta 4** 0.11 / 0.11 pts

A la manera de unir distintos componentes y desarrollar un determinado código para conseguir un correcto funcionamiento, se le denomina **desarrollo de software basado en componentes**.

Marca sus principales ventajas:

- Reutilización del hardware
- ¡Correcto!  Reutilización del software
- Hace más complejo el mantenimiento del sistema
- ¡Correcto!  Ofrece mayor calidad
- Disminuye la calidad
- ¡Correcto!  Simplificar las pruebas

**Pregunta 5** 0.11 / 0.11 pts

¿En qué librería encontramos los escuchadores (listeners) en java?

- ¡Correcto!  java.awt.event
- java.awt.method
- java.awt.listener
- java.awt.source

**Pregunta 6** 0.1 / 0.1 pts

Relaciona los siguientes conceptos con su definición sobre los componentes:

- ¡Correcto! Esta clase es la superclase de todas las clases de la interfaz gráfica Component
- ¡Correcto! Donde se agrupa cada componente Container
- ¡Correcto! Se dibujan directamente los lienzos JComponent

Puntaje del examen: **0.64** de 0.64

## PAC 6 (UF1): Componentes visuales

Fecha de entrega 3 de dic en 23:59 Puntos 0.64 Preguntas 6  
 Disponible 30 de oct en 0:00 - 3 de dic en 23:59 casi 1 mes Límite de tiempo Ninguno

Detalles de la entrega:

Hora:	18 minutos
Puntaje actual:	0.64 de 0.64
se mantuvo el puntaje:	0.64 de 0.64

### Instrucciones

#### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

#### OBJETIVOS:

- Determinar los eventos a los que debe responder el componente y los asocia a las acciones correspondientes.
- Crear componentes visuales.
- Identificar las herramientas para diseño y prueba de componentes



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

### Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	18 minutos	0.64 de 0.64

Puntaje para este examen: 0.64 de 0.64  
 Entregado el 8 de nov en 23:41  
 Este intento tuvo una duración de 18 minutos.

#### Pregunta 1 0.11 / 0.11 pts

En la siguiente imagen, relaciona cada componente con su número correspondiente:



- ¡Correcto! 1 Button
- ¡Correcto! 2 Label
- ¡Correcto! 3 Panel
- ¡Correcto! 4 ComboBox

#### Pregunta 2 0.11 / 0.11 pts

Dentro del componente **Button**, nos encontramos una serie de atributos, marca los que podamos utilizar en este componente:

- ¡Correcto!  isEnabled
- ¡Correcto!  onCancel
- ¡Correcto!  content
- selectedItem
- undoLimit
- isChecked

#### Pregunta 3 0.11 / 0.11 pts

Relaciona cada concepto con la definición correspondiente:

- ¡Correcto! El manejador corresponde a una rutina que tiene una firma (signature) que cumple todos los requisitos que tiene asignados. Creación de un evento
- ¡Correcto! Dos maneras: - Hacer uso de un evento ya definido y modificarlo hasta conseguir adaptarlo a las necesidades del usuario. - Crear un evento desde cero partiendo de un nuevo componente. Diseño de eventos
- ¡Correcto! Permite representar el objeto asociado al manejador. Sender
- ¡Correcto! Es posible pasar un evento desde un hijo hasta sus correspondientes padres, igual que una estructura árbol. Cuando se propaga un evento mediante una ruta ascendente. Eventos enrutados

#### Pregunta 4 0.1 / 0.1 pts

Relaciona cada evento con la acción que corresponde:

- ¡Correcto! keyPressed Al pulsar la tecla
- ¡Correcto! lostFocus Cuando pierde el foco
- ¡Correcto! mousePressed Presiona el botón
- ¡Correcto! mouseDragged Click y arrastrar un componen
- ¡Correcto! mouseMoved Cuando se mueve un puntero

#### Pregunta 5 0.1 / 0.1 pts

¿Qué elemento nos permite elegir distintas selecciones de forma excluyente?

- ¡Correcto!  RadioButton
- CheckBox
- ComboBox
- ComboCheck

#### Pregunta 6 0.11 / 0.11 pts

¿Qué es un listener?

- ¡Correcto!  Es el encargado de controlar un evento
- Es un tipo de componente
- El principal elemento es un handler
- Es una acciones que puede realizar el usuario

Puntaje del examen: 0.64 de 0.64



## PAC 7 (UF1): Estándares de Menús

**Fecha de entrega** 3 de dic en 23:59    **Puntos** 0.64    **Preguntas** 6  
**Disponible** 4 de nov en 0:00 - 3 de dic en 23:59 30 días    **Límite de tiempo** Ninguno

Detalles de la entrega:	
<b>Hora:</b>	14 minutos
<b>Puntaje actual:</b>	0.64 de 0.64
<b>se mantuvo el puntaje:</b>	0.64 de 0.64

### Instrucciones

#### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

#### OBJETIVOS:

1. Crear menús que se ajustan a los estándares
2. Conocer acciones en menús, barras de herramientas, botones de pedidos, entre otros, siguiendo un criterio coherente.
3. Crear menús contextuales, la estructura y contenido siguen los estándares establecidos



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

### Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	14 minutos	0.64 de 0.64

Puntaje para este examen: **0.64** de 0.64  
 Entregado el 9 de nov en 20:49  
 Este intento tuvo una duración de 14 minutos.

#### Pregunta 1 0.1 / 0.1 pts

Las interfaces son importantes porque existen casos concretos en los que el usuario debe realizar una tarea concreta y no sabe cómo hacerlo o a dónde se tiene que dirigir. Veamos qué características tienen que seguir.

Señala las características que corresponden al **diseño de una interfaz**.

- Consistente
- Coherente
- Flexible
- Heterogéneo
- Intuitiva
- Compleja
- Predecible
- Sencilla

#### Pregunta 2 0.11 / 0.11 pts

Relaciona cada concepto con su explicación:

- Los usuarios nuevos deben poder interactuar de forma efectiva con el sistema Facilidad de aprendizaje
- cuando los usuarios ya han aprendido el funcionamiento básico del diseño Eficiencia
- tras un largo periodo de tiempo sin haber utilizado el diseño Cualidad de ser recordado
- ¿cuántos errores comete un usuario a la hora de realizar una tarea? ¿Cómo de rápido solucionan estos errores que han cometido? Eficacia
- ¿cómo de agradable y sencillo le resulta al usuario realizar las tareas? Satisfacción

#### Pregunta 3 0.11 / 0.11 pts

Señala cuáles de los siguientes son **beneficios** de la usabilidad:

- Mejora la satisfacción y comodidad del usuario
- Mejora de prestigio
- Disminución de errores
- Optimización de código fuente
- Mejora la calidad de vida de los usuarios
- Baja la calidad al reducir costes
- Disminución de visitantes en web
- Reducción de costes

#### Pregunta 4 0.1 / 0.1 pts

Elige las características en el **diagnóstico en los problemas de usabilidad** basados en usuario:

- Evaluación de diagnóstico
- Evaluación participativa
- Análisis de incidentes críticos
- Análisis de expertos
- Evaluación heurística

#### Pregunta 5 0.11 / 0.11 pts

Sobre el elemento **CheckBox**, relaciona cada método con la correspondiente definición:

- especifica si es posible liberar el evento click, diferenciando las opciones. clickMode
- libera la pulsación Release
- tiene lugar la pulsación Press
- pasa por encima del elemento Hover
- determina el texto que está asociado al elemento Content
- especifica el estado que tiene un elemento por defecto, es decir, si está seleccionado o no isChecked
- especifica los tres estados diferentes que puede tener el control isTriState

#### Pregunta 6 0.11 / 0.11 pts

Indica si es verdadera o falsa la siguiente afirmación:

"Podemos definir la **usabilidad** como la medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos"

- Falso
- Verdadero

"Podemos definir la usabilidad como la medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado".

Puntaje del examen: **0.64** de 0.64



## PAC 8 (UF1): Interfaz de usuario

**Fecha de entrega** 3 de dic en 23:59    **Puntos** 0.64    **Preguntas** 6  
**Disponible** 9 de nov en 0:00 - 3 de dic en 23:59 25 días    **Límite de tiempo** Ninguno

Detalles de la entrega:	
<b>Hora:</b>	12 minutos
<b>Puntaje actual:</b>	0.64 de 0.64
<b>se mantuvo el puntaje:</b>	0.64 de 0.64

### Instrucciones

#### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

#### OBJETIVOS:

1. Diferenciar adecuadamente los controles en las interfaces de usuario
2. Conocer el aspecto de la interfaz de usuario (colores y fuentes entre otros) atendiendo su legibilidad
3. Usar el tipo de control más adecuado en cada caso.



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

### Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	12 minutos	0.64 de 0.64

Puntaje para este examen: **0.64** de 0.64  
 Entregado el 9 de nov en 21:01  
 Este intento tuvo una duración de 12 minutos.

#### Pregunta 1 0.11 / 0.11 pts

La interfaz gráfica de usuario hace referencia a cómo los distintos elementos gráficos permiten comunicarse con un determinado sistema informático.

Señala las características para la utilización de fuentes:

- Gráficos como fondo de pantalla
- Es conveniente no emplear la misma etiqueta en un mismo formulario
- Utilizar una semántica clara
- Verificación de corrección de errores
- Se debe utilizar un lenguaje para un público en concreto
- Uso estandarizado de fuentes

#### Pregunta 2 0.11 / 0.11 pts

Indica las respuestas verdaderas sobre las características de la utilización de colores.

- Destacar zonas de la interfaz
- Modificar según el estado de un usuario
- Es recomendable usar más de cuatro colores en una misma ventana
- No debe de superar más de siete colores en toda la aplicación
- Colores uniformes
- Utilizar más de cuatro colores en una misma ventana
- Evitar combinar colores que dificulten la lectura

#### Pregunta 3 0.11 / 0.11 pts

Relaciona cada tipo de métrica con su definición:

- se refiere a un valor numérico del atributo que involucra al valor en sí, independientemente de si es obtenido por una métrica directa o indirecta. [ Interna ]
- hace referencia a un valor resultante del atributo cuando se aplica una métrica indirecta. En este caso, involucra al sujeto junto al comportamiento con el entorno. [ Externa ]
- se refiere a un valor resultante del atributo de un determinado sujeto. En este tipo de métrica es posible distinguir entre diferentes grados de objetividad. [ Objetiva ]
- por último, la métrica subjetiva hace referencia a un valor numérico que siempre involucra al usuario mediante heurísticas o distintos criterios de preferencia. [ Subjetiva ]

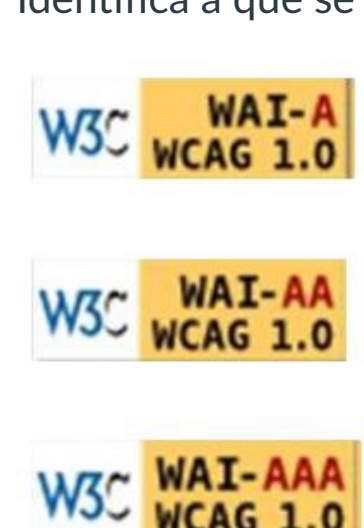
#### Pregunta 4 0.11 / 0.11 pts

Relaciona esta serie de recomendaciones que se pueden verificar de forma gráfica:

- debe existir un orden en el diseño para que sean fácilmente identificables sus elementos principales y transmita una idea de orden de los elementos principales. [ Jerarquía ]
- determina una zona de bastante importancia según el entorno cultural, social, etcétera. Se sitúa en la esquina superior izquierda. [ Foco ]
- la estructura de las diferentes ventanas debe ser uniforme para conseguir una mejor interpretación de la interfaz. [ Homogeneidad ]
- es conveniente organizar los elementos que estén relacionados en la misma zona de forma limpia y concisa para poder identificarlos de forma más clara y concisa. De esta manera, se facilitará la lectura de la interfaz. [ Relaciones entre elementos ]

#### Pregunta 5 0.1 / 0.1 pts

Identifica a qué se refieren las siguientes imágenes.



- Ninguna de las anteriores
- Niveles de calificación del tipo de colores en W3C
- Niveles de conformidad en W3C
- Niveles de fuentes que existen en interfaces en W3C

#### Pregunta 6 0.1 / 0.1 pts

"El poder de la Web está en su **universalidad**. Un acceso por todo el mundo, independientemente de su discapacidad es un aspecto esencial."

- Verdadero
- Falso

Puntaje del examen: **0.64** de 0.64



## PAC 9 (UF1): Usabilidad

Fecha de entrega 3 de dic en 23:59 Puntos 0.64 Preguntas 6  
 Disponible 14 de nov en 0:00 - 3 de dic en 23:59 20 días Límite de tiempo Ninguno

Detalles de la entrega:	
Hora:	21 minutos
Puntaje actual:	0.64 de 0.64
se mantuvo el puntaje:	0.64 de 0.64

### Instrucciones

#### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

#### OBJETIVOS:

1. Conocer las pruebas para evaluar la usabilidad de la aplicación
2. Distinguir que los mensajes generados por la aplicación son adecuados en extensión y claridad.



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

### Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	21 minutos	0.64 de 0.64

Puntaje para este examen: **0.64** de 0.64  
 Entregado el 15 de nov en 20:55  
 Este intento tuvo una duración de 21 minutos.

**Pregunta 1** 0.11 / 0.11 pts

La usabilidad es la medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado.

Señala cuáles son verdaderas las siguientes características de fuentes y colores para conseguir claridad:

- Si hay un error, hay que ver a que corresponde ese tipo de error.
- Es conveniente utilizar una semántica clara para el texto
- Es preciso tener estandarizado el uso de fuentes
- Redactar texto con todos los caracteres en mayúscula para ser más intuitivo
- Emplear la misma etiqueta en un mismo formulario

**Pregunta 2** 0.11 / 0.11 pts

Relaciona cada concepto de métrica directa.

- Longitud del texto del cuerpo de una página medido por la cantidad de pal-
- Cantidad de enlaces rotos internos de un sitio web medido según la presencia de -
- Cantidad máxima de frames que tiene un sitio web medidos por la presencia de el -
- Cantidad de imágenes contexto alternativo de un sitio web medido por las etiquetas ALT -

**Pregunta 3** 0.11 / 0.11 pts

¿Qué herramientas son las más utilizadas para evaluar la usabilidad?

- Reuniones
- Entrevistas y reuniones
- Test
- Entrevistas
- Cuestionarios

**Pregunta 4** 0.1 / 0.1 pts

En relación a las reglas de la estructura de una interfaz, relaciona cada respuesta para terminar la frase de forma correcta.

- Si los textos tienen la misma longitud, es preciso alinear... los cuadros de texto a la izquie -
- Si existe un conjunto de etiquetas (textos) de diferentes longitudes... hay que alinear los textos a la -
- Si existe un conjunto de etiquetas (textos) con las mismas longitudes... se alinean los textos a la izquie -
- La distancia que hay entre la etiqueta y el elemento no debe ser demasiado... grande, para conseguir que se -

**Pregunta 5** 0.1 / 0.1 pts

Señala las respuestas verdaderas, respecto a los elementos de una interfaz:

- Sirven para una gran cantidad de datos
- No deja crear distintos elementos gráficos
- Se pueden seleccionar uno o algunos de los elementos
- Ofrece al usuario un flujo de ejecución de diferentes ventanas

**Pregunta 6** 0.11 / 0.11 pts

¿A qué tipo de métrica Indirecta involucra al sujeto junto al comportamiento del entorno?

- Subjetiva
- Externa
- Objetiva
- Interna

Puntaje del examen: **0.64** de 0.64



## PAC 10 (UF1): Informes

Fecha de entrega 3 de dic en 23:59 Puntos 0.64 Preguntas 6  
Disponible 19 de nov en 0:00 - 3 de dic en 23:59 15 días Límite de tiempo Ninguno

### Detalles de la entrega:

Hora: 11 minutos  
Puntaje actual: 0.64 de 0.64  
se mantuvo el puntaje: 0.64 de 0.64

## Instrucciones

### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

### OBJETIVOS:

1. Diferenciar filtros sobre los valores a presentar los informes.
2. Saber generar informes básicos a partir de una fuente de datos mediante asistentes.
3. Conocer la estructura del informe.



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

## Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	11 minutos	0.64 de 0.64

Puntaje para este examen: **0.64** de 0.64  
Entregado el 1 de dic en 12:52  
Este intento tuvo una duración de 11 minutos.

**Pregunta 1** 0.11 / 0.11 pts

La creación de informes es algo bastante frecuente cuando se trata de diseño de aplicaciones, ya sean de escritorio o como web. Es muy importante mostrar a los distintos usuarios un tipo de información organizada en distintos formatos.

Señala cuáles de las siguientes son herramientas para **generar informes** en Eclipse y Visual Studio:

- Neatbeans
- Reporting Services
- Ubuntu
- DsAdventure

¡Correcto!

**Pregunta 2** 0.1 / 0.1 pts

Señala de las siguientes opciones las que sean correctas a la hora de **presentar** una sección de datos en un informe (layout) o no.

- Estructura matriz
- Formato tabular
- Estructura árbol
- Formato esquemático

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 3** 0.11 / 0.11 pts

Relaciona cada propiedad de los parámetros con su definición:

- Tipo de valor y descripción Propiedad de parámetro
- Lista de una BBDD o datos por el cliente Valores de parámetro
- Se puede producir una excepción no controlada Valores predeterminados
- Actualización de informes Procedimiento para refrescar c

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 4** 0.11 / 0.11 pts

Ordena los siguientes pasos para obtener correctamente las fases de la creación de un subinforme.

- 1 Los elementos más frecuentes
- 2 Llegado el momento de crear i
- 3 se debe hacer uso de un inforr
- 4 se definen las posibles vías de
- 5 cuando ya se ha insertado el s

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 5** 0.1 / 0.1 pts

¿Cuáles son las secciones de un informe?

- Cabecera y pie
- Cabecera, cuerpo, pie y título
- Cabecera, cuerpo, pie, título y anexo
- Cabecera, Cuerpo, y pie

¡Correcto!

**Pregunta 6** 0.11 / 0.11 pts

La estructura de un informe puede complicarse todo lo que se quiera: puedes realizar gráficos, crear datos agrupados...

- True
- False

¡Correcto!

Puntaje del examen: **0.64** de 0.64

Anterior

Siguiente



## PAC 11 (UF1): Subinformes

**Fecha de entrega** 3 de dic en 23:59    **Puntos** 0.64    **Preguntas** 5  
**Disponible** 24 de nov en 0:00 - 3 de dic en 23:59 10 días    **Límite de tiempo** Ninguno

### Detalles de la entrega:

**Hora:** 8 minutos  
**Puntaje actual:** 0.64 de 0.64  
**se mantuvo el puntaje:** 0.64 de 0.64

## Instrucciones



En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.



1. Conocer los gráficos generados a partir de los datos.
2. Utilizar herramientas para generar código correspondiente a los informes de una aplicación.
3. Modificar el código correspondiente a los informes.
4. Desarrollar una aplicación que incluye informes incrustados.



Este examen fue bloqueado en 3 de dic en 23:59.

### Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	8 minutos	0.64 de 0.64

Puntaje para este examen: **0.64** de 0.64  
 Entregado el 1 de dic en 13:00  
 Este intento tuvo una duración de 8 minutos.

**Pregunta 1** 0.13 / 0.13 pts

Se dispone de una API proporcionada por Reporting Services, que cuenta con un gran número de funciones que permiten al desarrollador la integración en distintos tipos de aplicaciones.

Es posible utilizarla en los diferentes sitios que se detallan:

- Servicios web con todas las funcionalidades
- Comandos basados en URL
- Servicios web con funciones limitadas
- Extensiones modulares

**Pregunta 2** 0.13 / 0.13 pts

Ordena los siguientes pasos para el funcionamiento de la numeración de líneas de informes:

- 1
- 2
- 3

**Pregunta 3** 0.12 / 0.12 pts

Relaciona cada concepto con su explicación sobre librerías para la generación de informes:

- Ofrece una completa funcionalidad del servidor a través de una serie de informes que cuentan con protocolo SOAP (Simple Object Access Protocol).
- Se utiliza principalmente para introducir informes en una página web.
- A través de la API que facilita el sistema operativo, es posible hacer uso de una serie de métodos (expuestos por la API) que dependerán de los mecanismos de acceso
- Para la arquitectura que se lleva a cabo a la hora de crear, diseñar y visualizar informes por parte de Reporting Services, se hará uso de la personalización de las distintas clases.
- Es posible declarar un informe mediante RDL a través del lenguaje XML.

**Pregunta 4** 0.13 / 0.13 pts

Selecciona de las opciones siguientes cuáles son los modos asociados para autenticarse en SQL Server.

- Business Intelligence
- ReportServer
- Modo mixto
- Seguridad Windows integrada

**Pregunta 5** 0.13 / 0.13 pts

Marca si la siguiente afirmación es cierta:

"Se puede crear una relación jerárquica entre varios informes"

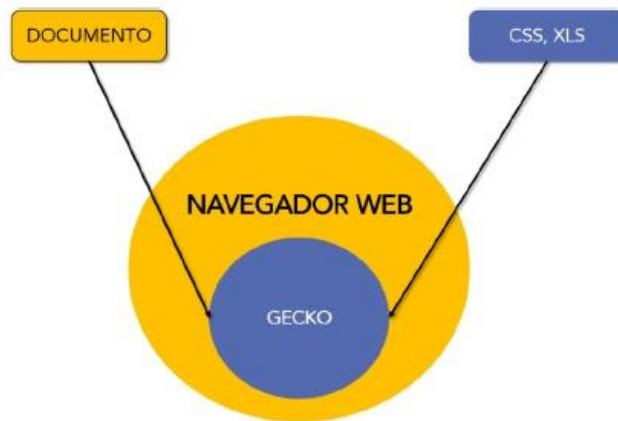
- Verdadero
- Falso

Puntaje del examen: **0.64** de 0.64



## UF1: Diseño e implementación de interfaces

1.- Según este esquema, ¿cuál es el lenguaje que representa?



- a. MXML
- b. XUL**
- c. SVG
- d. UIML

2.- El IDE Eclipse es una herramienta basada en código abierto y, aunque esté asociada al lenguaje Java, permite soportar otros lenguajes de programación y diferentes tipos de proyectos:

- a. Verdadero**
- b. Falso

3.- Un analizador sintáctico (o parser) es un programa informático que analiza una cadena de símbolos de acuerdo a las reglas de una gramática forma

- a. Verdadero**
- b. Falso

4.- Un desplegable se utiliza para una gran cantidad de datos

- a. Verdadero
- b. Falso**



5.- ReportingServices es una herramienta para generar informes en Eclipse

a. Verdadero

b. Falso

6.- IsChecked especifica los tres estados diferentes que puede tener el control

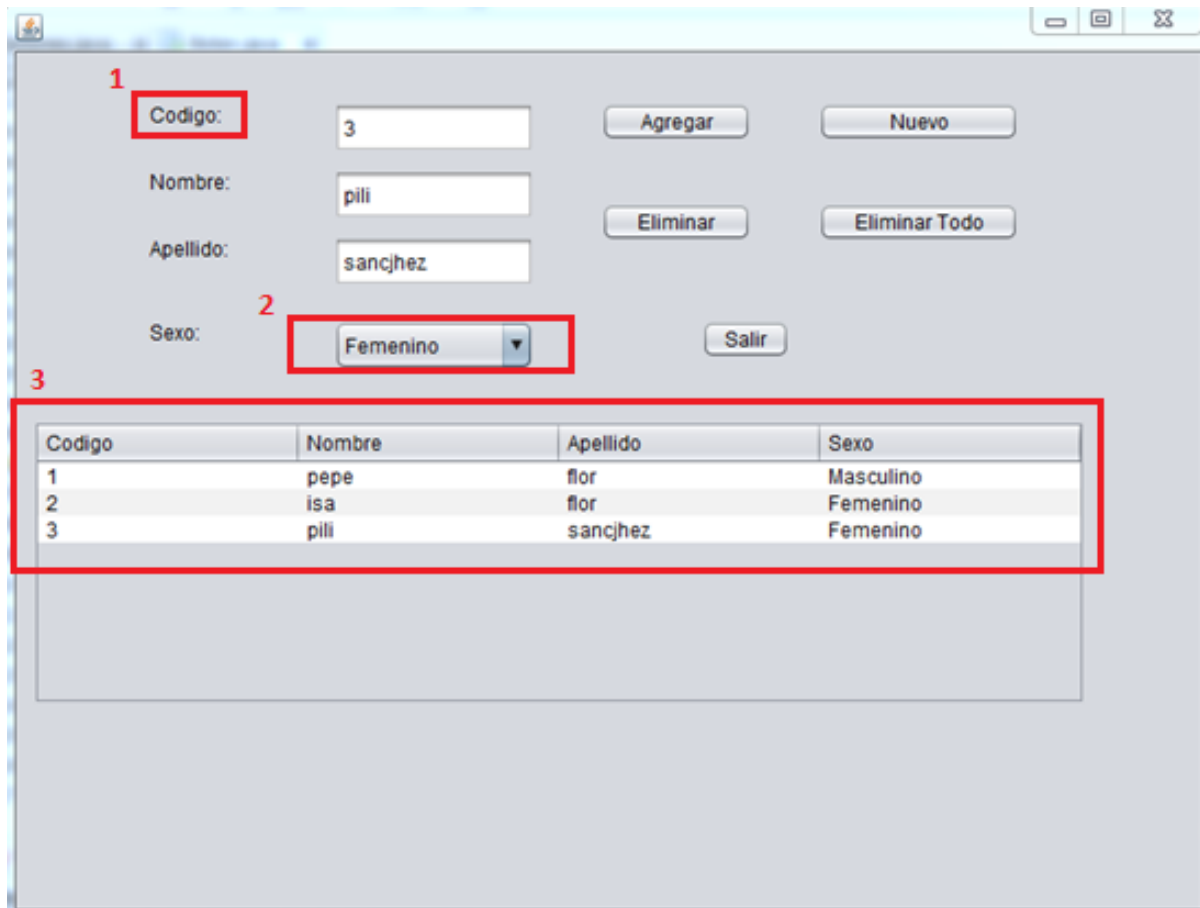
CheckBox

a. Verdadero

b. Falso

## UF1: Diseño e implementación de interfaces

1.- Indica según la figura, los elementos según la numeración indicada



The screenshot shows a Java Swing application window with a light gray background. At the top left, there is a red box around the label 'Codigo:' with the number '1' next to it. To its right is a text input field containing the value '3'. Further right are two buttons: 'Agregar' and 'Nuevo'. Below 'Codigo' are labels for 'Nombre:' and 'Apellido:' with corresponding text input fields containing 'pili' and 'sanchez'. To the right of these fields are buttons 'Eliminar' and 'Eliminar Todo'. Below 'Nombre' and 'Apellido' is a label 'Sexo:' with a dropdown menu showing 'Femenino' and a small downward arrow. This dropdown is highlighted with a red box and the number '2'. Below the 'Sexo' dropdown is a button 'Salir'. At the bottom of the window, there is a table with four columns: 'Codigo', 'Nombre', 'Apellido', and 'Sexo'. The table contains three rows of data. The entire table is highlighted with a red box and the number '3'.

Codigo	Nombre	Apellido	Sexo
1	pepe	flor	Masculino
2	isa	flor	Femenino
3	pili	sanchez	Femenino

- a) JLabel, JComboBox, JTable
- b) JText, JFrame, JTable
- c) JLabel, JPanel, JFrame
- d) JTable, JLabel, JComboBox



- 2.- NetBeans se puede instalar una máquina virtual.
- a. Verdadero
  - b. Falso
- 3.- JFrame es ventana que no está contenida en otras ventanas. Normalmente se utiliza para crear la ventana principal de la aplicación.
- a. Verdadero
  - b. Falso
- 4.- Una característica de XAML, es que está orientado a objetos
- a. Verdadero
  - b. Falso
- 5.- Los listeners
- a. Controlan los eventos
  - b. Son APIs de java para el desarrollo de web servers
  - c. Son bibliotecas de SWING
  - d. Son interfaces de WPF
- 6.- SVG es un lenguaje basado en XML para definir gráficos vectoriales en 3D
- a. Verdadero
  - b. Falso

## UF1: Diseño e implementación de interfaces

1.- Este esquema pertenece a un contenedor en WPF de tipo:



- a. Grid
- b. StackPanel
- c. DockPanel
- d. Canvas

2.- ¿Qué es un StackPanel?

- a. Un contenedor de swing para interfaces
- b. Un contenedor de swing para realizar pruebas unitarias
- c. Un contenedor de WPF para agrupar elementos de forma horizontal o vertical
- d. Un contenedor de AWT para interfaces



3.- ¿Qué función realiza el método SetBounds?

- a. Es un método que invoca a un JFrame
- b. Ninguna respuesta es correcta
- c. es un método en php que mueve y cambia el tamaño de un componente
- d. es un método en Java que mueve y cambia el tamaño de un componente

4.- Las secciones definidas de forma predeterminada en un informe son:

- a. Cabecera, cuerpo y cierre.
- b. Cabecera, cuerpo y pie.
- c. Introducción, cuerpo y pie.
- d. Cabecera, contenido y pie.

5.- La posibilidad de interactuar e intercambiar información se corresponde con:

- a. Flexibilidad.
- b. La facilidad de aprendizaje
- c. Robustez.
- d. La facilidad de uso.



¡BUENA SUERTE!

## Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	1 minuto	10 de 10

Puntaje para este examen: **10** de 10

Entregado el 16 de ene en 18:38

Este intento tuvo una duración de 1 minuto.

### Pregunta 1

2 / 2 pts

*En toda interfaz gráfica vamos a diferenciar distintos elementos.*

Indica qué elemento gráfico corresponde al **número 1**:





1

Codigo: 3

Nombre: pili

Apellido: sancjhez

Sexo: Femenino

2

3

Codigo	Nombre	Apellido	Sexo
1	pepe	flor	Masculino
2	isa	flor	Femenino
3	pili	sancjhez	Femenino

JTextArea

JTable

JComboBox

JLabel

¡Correcto!

## Pregunta 2

2 / 2 pts

*En toda interfaz gráfica vamos a diferenciar distintos elementos.*

Indica qué elemento gráfico corresponde al **número 2**:



1

Codigo: 3

Nombre: pili

Apellido: sancjhez

Sexo: Femenino

2

3

Codigo	Nombre	Apellido	Sexo
1	pepe	flor	Masculino
2	isa	flor	Femenino
3	pili	sancjhez	Femenino

- JTable
- JLabel
- JTextArea
- JComboBox

¡Correcto!

### Pregunta 3

2 / 2 pts

*En toda interfaz gráfica vamos a diferenciar distintos elementos.*

Indica qué elemento gráfico corresponde al **número 3**:





1

Codigo: 3    Agregar    Nuevo

Nombre: pili

Apellido: sancjhez    Eliminar    Eliminar Todo

Sexo: 2 Femenino    Salir

3

Codigo	Nombre	Apellido	Sexo
1	pepe	flor	Masculino
2	isa	flor	Femenino
3	pili	sancjhez	Femenino

JComboBox

JTextArea

JTable

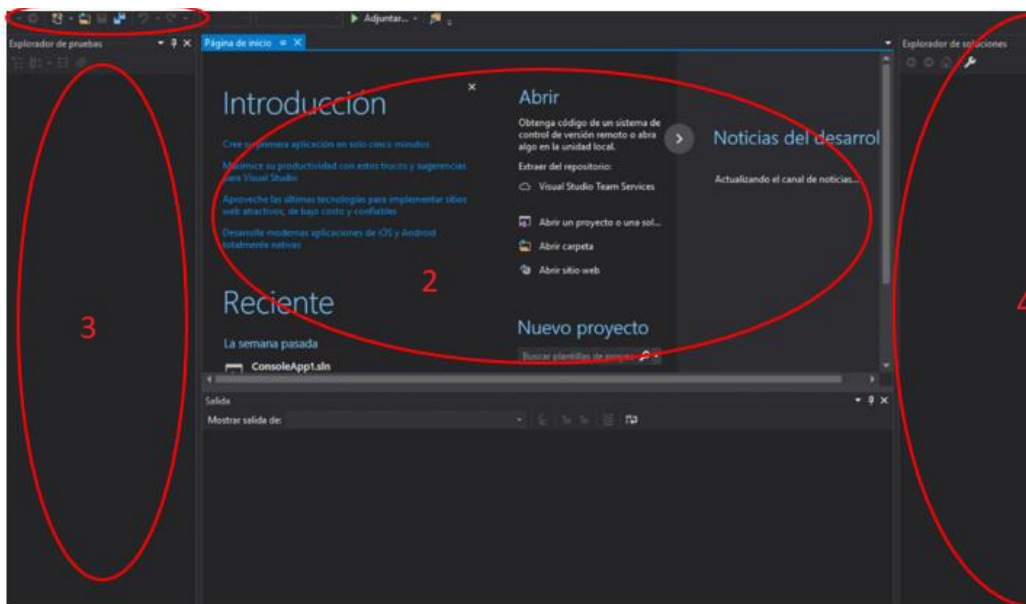
JLabel

¡Correcto!

## Pregunta 4

2 / 2 pts

Indica que parte del editor visual corresponde el **número 1**:



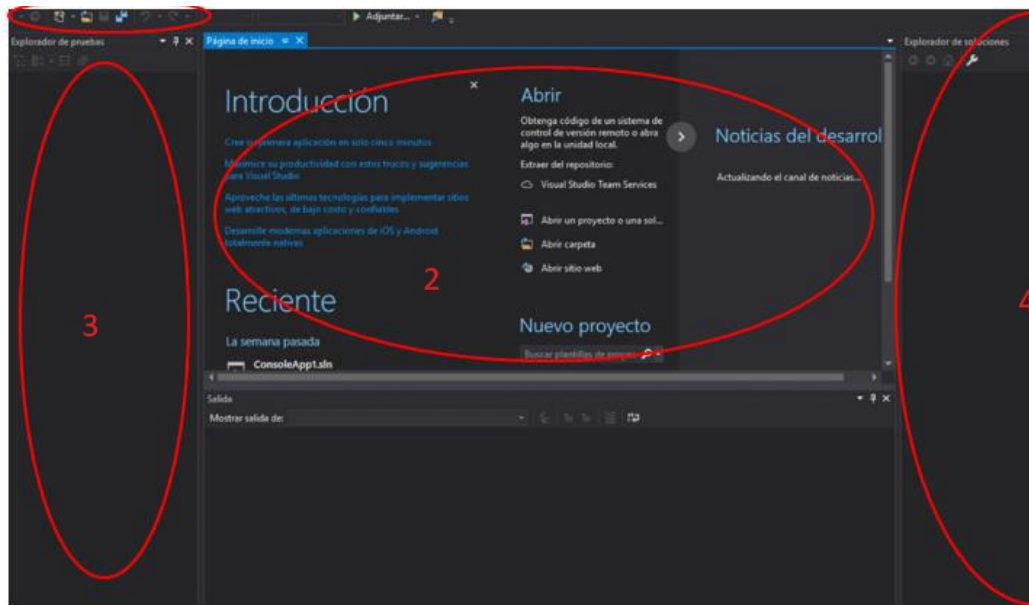
- Área de trabajo
- Explorador de soluciones
- Explorador de pruebas
- Menu

¡Correcto!

## Pregunta 5

2 / 2 pts

Indica que parte del editor visual corresponde el **número 2**:



Menu

Área de trabajo

Explorador de pruebas

Explorador de soluciones

¡Correcto!

Puntaje del examen: **10** de 10