
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. Indica cuál de las siguientes es una característica del lenguaje Java:

- a. Es un lenguaje de bajo nivel.
- b. Es un lenguaje procedural.
- c. Es un lenguaje seguro.**
- d. Es un lenguaje de *script*.

2. El código resultante de compilar un programa Java se conoce como:

- a. *bytecodes***
- b. *execudes*
- c. *virtualcode*
- d. código linkado

3. Señala cuál de los siguientes nombres no corresponde con un tipo de datos primitivo Java:

- a. *short*
- b. *float*
- c. *byte*
- d. *array***

4. Para provocar una salida forzada de un bucle *for* en Java utilizamos la instrucción:

- a. *out*
- b. *goto*
- c. *exit*
- d. *break***

5. Si tenemos una variable numérica entera llamada "a", indica cuál de las siguientes formas de utilización de la instrucción alternativa *if* es incorrecta:

- a. *if(a)***
- b. *if(a==2)*

- c. `if(a!=0)`
- d. `if(!(a>2))`

6. Determina cuál de los siguientes case dentro de un *switch* no es correcto:

- a. `case 5:`
- b. `case 3.9:`**
- c. `case '2':`
- d. `case 4*7:`

7. ¿Cuál de las siguientes formas de crear un *array* en Java es correcta?

- a. `int[4] m;`
- b. `int[] m={4,1,9,0};`**
- c. `int m=new int[10];`
- d. `int [] m=new int[3,8,0,2];`

8. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre las cadenas de caracteres en Java es correcta?

- a. Una cadena de caracteres viene representada por el tipo `char`.
- b. Una cadena de caracteres ocupa 16 bits.
- c. Una cadena de caracteres es un dato de tipo primitivo.
- d. Una cadena de caracteres es un objeto de la clase `String`.**

9. ¿En qué consiste la herencia?

- a. Poder utilizar una clase en un paquete diferente al que la propia clase pertenece.
- b. Crear una clase que adquiera automáticamente los métodos de otra clase existente.**
- c. Definir como públicos todos los atributos y métodos de una clase.
- d. Crear en una clase varios métodos con el mismo nombre.

10. La clase base para la construcción de ventanas en Java es:

- a. `JWindow`
- b. `Swing`

- c. JFrame
- d. MyDialog

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. Una URL es:

- a. Un número que identifica a un equipo en la red.
- b. Un protocolo de comunicación.
- c. Un socket de comunicaciones.
- d. La dirección de un recurso.**

2. Los objetos que se utilizan para intercambiar datos entre una aplicación y un punto remoto se conocen como:

- a. Conectores
- b. Streams**
- c. Puertos
- d. Pipes

3. Para crear un socket de servidor que espere llamadas por el puerto 5000 empleamos la instrucción:

- a. `ServerSocket server=new Socket(5000);`
- b. `ServerSocket server=new ServerSocket(5000);`**
- c. `ServerSocket server=new ServerSocket("localhost",5000);`
- d. `ServerSocket server=ServerSocket.port(5000, "localhost");`

4. La clase que se emplea en Java para definir aplicaciones que se ejecuten en modo multitarea es:

- a. Lang
- b. Concurrent
- c. Socket
- d. Thread**

5. ¿Qué ventaja tiene crear un objeto en un *try* con recursos?

- a. El objeto se cierra automáticamente al abandonar el *try catch*.**
- b. Todas las excepciones son capturadas automáticamente por defecto.

- c. El objeto no lanza ninguna excepción.
- d. No es necesario utilizar la instrucción `new` para crear el objeto.

6. Indica cuál de las siguientes afirmaciones sobre el protocolo UDP es cierta:

- a. Se emplea para crear servidores web.
- b. No está orientado a conexión.**
- c. Es el protocolo utilizado por los servidores de correo.
- d. Genera una conexión permanente entre cliente y servidor.

7. El método `accept` de `ServerSocket`...

- a. ... cierra todos los sockets abiertos.
- b. ... crea un servidor de sockets.
- c. ... devuelve un objeto `Socket` para poder comunicar el servidor con el cliente.**
- d. ... envía a la aplicación remota una cadena de caracteres con los datos de conexión del servidor.

8. SMTP es:

- a. El nombre que se le da a un servidor de correo electrónico.
- b. El nombre que se le da a un servidor web.
- c. El protocolo utilizado para el envío y recepción de correo electrónico.**
- d. El nombre de una librería para gestionar comunicaciones en Java.

9. El protocolo que utiliza un servidor web para comunicarse con un navegador se llama:

- a. HTML
- b. SMTP
- c. WebSocket
- d. HTTP**

10. ¿Cómo se llama la librería para crear un servidor web?

- a. **HttpServer**
- b. JavaMail
- c. Web Server
- d. Swing

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 3

1. El lenguaje que se utiliza para presentar datos en un navegador se llama:

- a. HTTP
- b. HTML**
- c. Java
- d. JavaScript

2. ¿Cuál de los siguientes nombres corresponde a un componente Java EE?

- a. *Script*
- b. Tomcat
- c. Socket
- d. JSP**

3. El método del ciclo de vida del servlet donde se programan las instrucciones que deben ejecutarse con cada petición se llama:

- a. *execute.*
- b. *init.*
- c. *request.*
- d. *service.***

4. Para recuperar desde un servlet un parámetro de una petición, llamado "codigo", usaremos la instrucción:

- a. `attributes["codigo"]`
- b. `params["codigo"]`
- c. `request.getParameter("codigo")`**
- d. `request.getCodigo`

5. El objeto encargado de transferir peticiones desde un servlet a otro componente se llama:

- a. `RequestDispatcher`**
- b. `HttpServlet`

- c. HttpServletResponse
- d. EJB

6. El atributo de un formulario HTML en el que se indica la dirección del componente que va a recibir la petición se llama:

- a. url
- b. action**
- c. method
- d. service

7. Indica cuál de las siguientes afirmaciones sobre JSP es falsa:

- a. Combina bloques HTML con código Java.
- b. Es transformada en servlet.
- c. Puede recibir parámetros de una petición.
- d. El código Java que incluye es interpretado por el navegador.**

8. Para volcar el contenido de la variable "data" en una respuesta generada desde un JSP utilizamos...

- a. ... <%=data%>.**
- b. ... System.out.println(data).
- c. ... <%data;%>.
- d. ...<%request.getParameter("data")%>.

9. El acceso a datos en Java se realiza a través del API:

- a. DataSource
- b. DataServer
- c. HTTP
- d. JDBC**

10. Indica cuál de los siguientes nombres corresponde con un servidor de aplicaciones Java EE:

- a. HttpServer
- b. Chrome
- c. WildFly**
- d. Eclipse

