
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. Selecciona cuáles son los lenguajes que se utilizan para la programación web:

- a. C++, Java, CSS.
- b. JavaScript, Java, HTML.
- c. HTML, CSS, JavaScript.**
- d. HTML, Java, C#.

2. Relaciona cada lenguaje de programación con su concepto:

- a. HTML
- b. CSS
- c. JavaScript

- b. Lenguaje de hoja de estilos.
- a. Lenguaje de marcas.
- c. Lenguaje de programación web.

3. Para acceder a un sitio web utilizamos un *software* llamado...

- a. ... editor de código.**
- b. ... navegador web.
- c. ... servidor web.
- d. ... gimp.

4. Selecciona quién y cuándo se creó la *World Wide Web* (www):

- a. La www fue creada por Tim Berners-Lee en 1989.**
- b. La www fue creada por Tim Burton en 1989.
- c. La www fue creada por Tim Berners-Lee en 1979.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

5. Relaciona cada versión de la web con la afirmación que la caracteriza:

- a. Web 1.0.
- b. Web 2.0.

- c. Web 3.0.
 - d. Web 4.0.
 - e. Web 5.0.
 - f. Web 6.0 y web 7.0.
-
- a.** Está constituida solo por texto interpretado por el navegador ELISA.
 - f.** Crea una red que se denomina red sensorial o red emotiva.
 - b.** La web se convierte en dinámica donde el usuario puede generar contenidos y solicitar información.
 - d.** Es conocida como web ubicua, porque permite la conexión del mundo virtual a tiempo real utilizando dispositivos inalámbricos, sin tener en cuenta el tiempo y el lugar.
 - c.** Es una web semántica, se encarga de definir el significado de las palabras y facilitar que un contenido pueda ser portador de un significado adicional.
 - e.** Se apoya en los dispositivos móviles para crear un sistema operativo que tenga una velocidad igual o similar al cerebro humano.

6. La World Wide Web (www) es:

- a. Una red local de equipos.
- b. Un lenguaje de programación web.
- c. Un editor de código.
- d. Un ecosistema de información.**

7. Indica si las siguientes afirmaciones relacionadas con el lenguaje HTML son verdaderas o falsas:

- a. Es un lenguaje fácil y sencillo.
 - Verdadero
 - Falso

- b. No se pueden desarrollar páginas web multidispositivo y multiplataforma.
 - Verdadero
 - Falso

c. Flexibilidad para diseñar páginas web.

- Verdadero
- Falso

d. Permite la integración directamente con MySQL.

- Verdadero
- Falso

8. Selecciona cuál es la última versión de CSS en la actualidad:

- a. CSS.
- b. CSS 2.
- c. CSS 3.**
- d. CSS Ultimate.

9. ¿Cuál fue el primer navegador web que incluyó JavaScript?

- a. Safari.
- b. Netscape.**
- c. Internet Explorer.
- d. Chrome.

10. Selecciona las afirmaciones correctas relacionadas con el lenguaje de programación JavaScript:

- a. Añade nuevo código HTML a la página, cambia el contenido existente, modifica estilos.
- b. Reacciona a las acciones del usuario, ejecuta los clics del ratón, movimientos de punteros, pulsaciones de teclas.
- c. Envía solicitudes a través de la red a servidores remotos, descargas y cargas de archivos. Trabaja con *cookies* y almacenamiento local.
- d. Todas las opciones son correctas.**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. ¿Qué etiqueta se utiliza para referenciar un fichero externo con código JavaScript en un documento HTML?

- a. var
- b. <script>**
- c. <noscript>
- d. src

2. Los atributos de una etiqueta se utilizan para...

- a. ... definir las características y propiedades de un elemento.**
- b. ... determinar el tipo de dato de una variable.
- c. ... detectar que el navegador no tiene activado JavaScript.
- d. Todas las opciones son correctas.

3. ¿Para qué se utiliza la etiqueta <noscript> en un documento HTML?

- a. Se encarga de ejecutar los cuadros de diálogo del navegador.
- b. Permite declarar variables locales en un programa.
- c. Permite mostrar al usuario un mensaje cuando el navegador no puede ejecutar código JavaScript.**
- d. Se encarga de insertar código JavaScript en un documento HTML.

4. ¿Qué es una variable?

- a. Es el lugar o zona del documento HTML donde se inserta el código JavaScript.
- b. Es un tipo de dato.
- c. Es una función de JavaScript que se utiliza para mostrar los cuadros de diálogo.
- d. Es un espacio en memoria donde se almacena información y se identifica a través de un nombre.**

5. Relaciona cada término con la propiedad que adquiere cada variable al ser declarada:

- a. Var
 - b. Let
 - c. Const
- c. El valor de la variable no cambia, permanece durante todo el programa.
- b. La variable es accesible solo en el ámbito local.
- a. La variable es accesible a lo largo de todo el programa.

6. Relaciona cada valor con el tipo de dato correspondiente:

- a. 5
 - b. Ramón
 - c. true
 - d. var coche = { puertas: "5", motor: "1600tdi", Km: "65400" }
- d. Object
- b. String
- a. Number
- c. Boolean

7. ¿Cuáles son los operadores que se utilizan para realizar operaciones matemáticas?

- a. Aritméticos.**
- b. De comparación.
- c. Lógicos.
- d. De asignación.

8. Indica si las siguientes afirmaciones relacionadas con los cuadros de diálogo son verdaderas o falsas:

- a. La función alert() muestra un cuadro de diálogo con un mensaje y un botón, cuya función es cerrar la ventana y continuar con el contenido de la página.

- Verdadero
- Falso

b. La función `confirm()` muestra un cuadro de diálogo con un mensaje y dos botones. Estos dos botones (aceptar y cancelar) no pueden ser programados.

- Verdadero
- Falso

c. La función `prompt()` muestra un cuadro de diálogo que incluye un mensaje, dos botones (aceptar/cancelar) programables y un cuadro de texto para que el usuario pueda introducir la información.

- Verdadero
- Falso

9. Relaciona cada símbolo con el tipo de operador correspondiente:

- a. %
- b. &&
- c. =
- d. <=

- b. Operador lógico.
- a. Operador aritmético.
- d. Operador de igualdad.
- c. Operador de asignación.

10. Selecciona el atributo que se utiliza en una etiqueta `<script>` para establecer el lenguaje con el que está escrito el código embebido entre las etiquetas `<script>` o referenciado a través del atributo `src`.

- a. Defer
- b. Async
- c. Type**
- d. Crossorigin

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 3

1. ¿En qué consiste declarar una función?

- a. Iterar un bucle.
- b. Crearla.**
- c. Una condición.
- d. Todas las opciones son correctas.

2. Relaciona cada estructura de control con su sintaxis correspondiente:

- a. Condicional simple.
- b. Condicional con alternativa.
- c. Condicional múltiple.
- d. Operador ternario.
- e. Condicional Switch.

- b. If/else
- e. Swich() case
- d. ?:
- c. if/else if
- a. If

3. Las expresiones lógicas nos ayudan a tomar una _____ a partir del resultado obtenido al evaluar una _____.

- a. condición/decisión
- b. variable/función
- c. decisión/condición**
- d. variable/condición

4. ¿Para qué se utilizan las estructuras de repetición?

- a. Para reducir el código cuando este se repite varias veces.**
- b. Para realizar funciones matemáticas.
- c. Para almacenar información en memoria.
- d. Para tomar una decisión a partir de una condición.

5. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

- a. Una variable de ámbito global se declara e inicializa de forma que su valor sea accesible durante todo el programa; normalmente se realiza al inicio del código.

- Verdadero
- Falso

- b. Una variable de ámbito local se declara e inicializa de forma que su valor solo sea accesible en el lugar donde haya sido creada, por ejemplo, dentro de una función o bucle de repetición.

- Verdadero
- Falso

6. A partir del siguiente código, indica el valor que debe contener los símbolos “¿?” para incrementar un contador hasta el total de meses que tiene un año:

```
let cont = 0;
for (let i= 0; i<= ¿? i++) {
    cont++;
}
```

- a. 10
- b. 11**
- c. 12
- d. 13

7. A partir del siguiente código, indica el valor que debe contener los símbolos “¿?” para que la condición se cumpla, teniendo en cuenta que la mascota puede ser perro o gato y que el mes debe ser agosto:

```
if ((mascota === “perro” ¿? mascota === “gato”) && mes === “agosto”){
    enviarNotificacion();
}
```

- a. &&
- b. ||**

- c. ?:
- d. |&

8. Relaciona cada bucle con su función:

- a. for
- b. while
- c. do while

- b.** Este bucle se repite mientras la condición se cumpla.
- a.** Se basa en el incremento de un contador; cuando este contador ha alcanzado el número deseado, el bucle se detiene.
- c.** Este bucle se repite hasta que la condición se cumpla.

9. ¿Cómo se denominan los valores que se encuentran dentro de los paréntesis en la llamada a una función?

- a. Variables
- b. Bucles
- c. Parámetros**
- d. Contadores

10. ¿Qué palabra reservada utilizamos para devolver un valor dentro de una función?

- a. while
- b. if/else
- c. Switch
- d. return**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 4

1. ¿Qué es un objeto?

- a. **Un conjunto de propiedades que almacena un valor y que utiliza un nombre como referencia.**
- b. Un tipo de dato primitivo.
- c. Un array.
- d. Un bucle.

2. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "JavaScript es un lenguaje basado en prototipos".

- Verdadero
- Falso

3. Selecciona de qué forma o formas podemos acceder a las propiedades de un objeto:

- a. Notación flexible.
- b. Notación con puntos.**
- c. Notación con corchetes.**
- d. Todas las opciones son correctas.

4. ¿Qué palabra reservada se utiliza para instanciar un objeto?

- a. var
- b. let
- c. function
- d. new**

5. ¿Qué son los getters y los setters?

- a. Variables.
- b. Bucles.
- c. Métodos de objeto.**
- d. Arrays.

6. ¿Qué es un array?

- a. Un conjunto de variables.
- b. Un conjunto de valores.**
- c. Un conjunto de métodos de objeto.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

7. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "Para acceder a los valores que almacena un array es necesario indicar la posición que ocupa el elemento en dicho array".

- Verdadero
- Falso

8. Si se desea acceder a la vez a todos y cada uno de los elementos del array, entonces se utilizan...

- a. ... las funciones.
- b. ... las variables.
- c. ... los bucles.**
- d. ... los métodos de objeto.

9. Relaciona cada método del objeto array con la acción que realiza:

- a. push
 - b. pop
 - c. length
 - d. forEach
 - e. map
-
- b. Extrae elementos del final del array.
 - a. Inserta elementos al final del array.
 - d. Itera sobre los elementos de un array para acceder a su contenido.
 - e. Crea un nuevo array a partir de los resultados de llamar a la función para cada elemento.
 - c. Devuelve el total de elementos de un array.

10. Selecciona la sintaxis correcta para utilizar la herencia cuando el objeto Furgoneta hereda del objeto Vehículo:

- a. Vehiculo.prototype = Furgoneta
- b. Vehiculo.prototype = new Furgoneta
- c. Furgoneta.prototype = new Vehiculo**
- d. Furgoneta = new Vehiculo

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 5

1. ¿A qué apunta una dirección URL de internet?

- a. Un array.
- b. Un recurso único.**
- c. Un servidor.
- d. Una variable.

2. Relaciona cada una de las partes que forman la estructura de una URL con su función:

- a. Protocolo.
- b. Nombre del dominio.
- c. Puerto.
- d. Directorio.
- e. Parámetros.
- f. Ancla.

a. Es un método de intercambio y transferencia de datos para una red.

c. Indica "la puerta" de entrada a los recursos web.

f. Representa un "marcador" dentro de una página web, es decir, indica al navegador dónde se encuentra ubicado un contenido dentro de la página web que se está mostrando.

b. Es la referencia para identificar un sitio web e indica el nombre del servidor de destino.

e. Es un conjunto de datos pares clave/valor separados con el símbolo &. Se utiliza para trabajar estos valores antes de devolver los recursos solicitados al servidor.

d. Es la ruta de acceso a los recursos en el servidor.

3. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "Una URL relativa es una dirección web completa, incluye todas las partes de la URL".

- Verdadero
- Falso**

4. El objeto location representa _____ de una página HTML que muestra el navegador web.

- a. la URL
- b. el historial de navegación
- c. el servidor web
- d. Todas las opciones son correctas.

5. Relaciona cada propiedad del objeto location con el valor que devuelve:

- a. Location.href
- b. Location.hostname
- c. Location.port
- d. Location.pathname
- e. Location.search
- f. Location.hash

- a. Contiene la URL completa.
- f. Contiene un '#' seguido por el fragmento identificador de la URL.
- d. Contiene el '/' inicial, seguido por la ruta de la URL.
- e. Contiene un '?' seguido por los parámetros o el "querystring" de la URL.
- b. Contiene el dominio de la URL.
- c. Contiene el número del puerto de la URL.

6. ¿Para qué se utiliza el objeto history?

- a. Para acceder al historial del navegador.
- b. Para representar la URL de una página.
- c. Para acceder al correo.
- d. Para apuntar a un recurso web.

7. Selecciona el método del objeto history que se utiliza para retroceder en el historial:

- a. forward()
- b. go()
- c. **back()**
- d. length

8. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "El método `pushState` del objeto `history` se encarga de cambiar directamente la URL actual del navegador sin necesidad de refrescar la página".

- Verdadero
- Falso

9. Selecciona el método del objeto `location` que recarga el recurso desde la URL actual:

- a. `assign()`
- b. `reload()`**
- c. `replace()`
- d. `toString()`

10. Indica cuál es el nombre que se le asigna a "http":

- a. Puerto
- b. Directorio
- c. Parámetro
- d. Protocolo**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 6

1. ¿Cómo se denomina a los elementos HTML que el DOM reconvierte jerárquicamente?

- a. Etiquetas
- b. Propiedades
- c. Nodos**
- d. Métodos

2. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “El objeto `document` representa el árbol de jerarquía del DOM de una página web que muestra el navegador”.

- Verdadero
- Falso

3. Con el método `write()` podemos...

- a. ... insertar código HTML en documento HTML.**
- b. ... insertar JavaScript en un documento HTML.
- c. ... seleccionar el código de un documento HTML.
- d. ... generar la estructura jerárquica del documento HTML.

4. ¿Qué tipo de dato espera el método `write()`?

- a. Number
- b. Array
- c. String**
- d. Boolean

5. ¿Qué podemos hacer con el método `writeIn()`?

- a. Eliminar el código de una etiqueta HTML.
- b. Eliminar un nodo HTML.
- c. Insertar código HTML en un documento HTML agregando un carácter de nueva línea (`\n`) al final del texto que se va a escribir.**
- d. Todas las opciones son correctas.

6. Con la propiedad `images` del objeto documento podemos...

- a. ... seleccionar una sola imagen.
- b. ... seleccionar el conjunto de imágenes del nodo indicado.
- c. ... seleccionar todas las imágenes del documento HTML.**
- d. ... insertar imágenes al documento HTML.

7. ¿Qué tipo de dato devuelve la propiedad `images`?

- a. Number
- b. Array**
- c. String
- d. Boolean

8. Relaciona cada propiedad con el valor que devuelve:

- a. `anchor`
- b. `forms`
- c. `links`

- a.** Contienen todas las anclas del documento HTML.
- c.** Contiene todos los enlaces del documento HTML.
- b.** Contiene todos los formularios del documento HTML.

9. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “La propiedad `lastModified` devuelve un conjunto de fechas en las que el documento HTML fue modificado”.

- Verdadero
- Falso**

10. La propiedad `referrer` devuelve...

- a. ... todas las anclas del documento HTML.
- b. ... todos los enlaces del documento HTML.
- c. ... URL de la página actual de la página web.
- d. ... URL desde la que se accedió a la página.**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 7

1. ¿Qué son los formularios HTML?

- a. Comunicadores web.
- b. Variables que almacenan los datos de usuario.
- c. Interfaces de interacción entre el usuario y la aplicación web.**
- d. Selectores de elementos.

2. ¿Cuál es el objeto de los formularios HTML?

- a. Escribir contenido HTML en una página web.
- b. Crear una estructura de datos.
- c. Recoger información y enviarla al servidor.**
- d. Todas las opciones son correctas.

3. En JavaScript, ¿a través de qué objeto se representa un formulario?

- a. form**
- b. DOM
- c. location
- d. history

4. En JavaScript, ¿a través de qué propiedad del objeto form se accede a los elementos de un formulario?

- a. title
- b. elements**
- c. length
- d. anchor

5. ¿Qué tipo de dato devuelve la propiedad elements?

- a. string
- b. numbers
- c. array**
- d. objet

6. ¿Para qué se utiliza la validación de un formulario?

- a. Para verificar que los datos introducidos son correctos.**
- b. Para conocer el número total de controles del formulario.
- c. Para establecer el objeto de la acción.
- d. Para restaurar el formulario a su estado inicial.

7. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “La validación HTML se realiza a través de los atributos de los controles del formulario”.

- Verdadero
- Falso

8. Selecciona el método a través del cual se realiza una llamada a la validación de un formulario:

- a. onclick()
- b. onsubmit()**
- c. onreset()
- d. onclear()

9. Relaciona cada propiedad del objeto form con su descripción:

- a. length
- b. name
- c. acceptCharset
- d. action
- e. enctype
- f. encoding
- g. method
- h. target

- e.** Contiene o establece el tipo de contenido del formulario.
- g.** Contiene o establece el método HTTP utilizado en el formulario para enviar los datos.
- a.** Contiene el número total de controles del formulario.
- d.** Contiene o establece la acción del formulario.
- c.** Contiene una lista con el conjunto de caracteres soportados por el formulario.
- f.** Contiene o establece las codificaciones de caracteres que se utilizarán para el envío del formulario.

- h. Contiene o establece el objeto de la acción.
- b. Contiene el nombre del formulario.

10. Selecciona la acción que lleva el método reset() del objeto form:

- a. Enviar los datos al servidor.
- b. Restaurar el formulario a su estado inicial.**
- c. Realizar una validación de los datos.
- d. Todas las opciones son correctas.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 8

1. ¿Qué es el árbol del documento?

- a. Una interfaz de comunicación entre el usuario y el servidor.
- b. Un tipo de validación JavaScript.
- c. El objeto Window.
- d. Un conjunto de elementos relacionados entre sí que representan un documento HTML.**

2. El árbol de documentos es generado por...

- a. ... el DOM.**
- b. ... las estructuras de repetición.
- c. ... el objeto form.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

3. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "El DOM es una API que se utiliza para manipular el JSON y CSS de forma rápida y efectiva".

- Verdadero
- Falso**

4. Relaciona cada tipo de nodo con su descripción:

- a. Document
 - b. Element
 - c. Attr
 - d. Text
 - e. Comment
-
- e.** Son los comentarios incluidos en el documento HTML.
 - c.** Atributo de una etiqueta que contiene un valor; es como una propiedad.
 - a.** Es el nodo raíz del documento HTML. Todos los demás nodos descienden de él.

- d.** Contiene el texto encerrado entre una etiqueta HTML; es hijo del nodo Element.
- b.** Son cada una de las etiquetas que forman el documento HTML. De este nodo pueden derivar 1 o más nodos. Es el único que puede contener atributos.

5. Indica el método que selecciona el nodo o nodos utilizando el nombre de la etiqueta que se le pasa por parámetro:

- a. `getElementsByClassName()`
- b. `querySelector()`
- c. `getElementsByTagName()`**
- d. `getElementsByName()`

6. ¿Cuál es el método que elimina el nodo cuya propiedad `nodeName` tiene el valor especificado por el parámetro `nombre`?

- a. `removeNameItem()`**
- b. `item()`
- c. `getNameItem()`
- d. `removeAttribute()`

7. Relaciona cada tipo XML con su descripción:

- a. `DocumentType`
 - b. `DocumentFragment`
 - c. Notation Anotaciones
-
- a.** Declaración de la etiqueta Doctype.
 - c.** Es similar al nodo `comment`.
 - b.** Fragmento o porción del árbol del DOM.

8. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “La estructura que representa un documento HTML está formada por nodos relacionados unos con otros de forma jerárquica”.

- Verdadero
- Falso

9. ¿Qué método selecciona el nodo utilizando el nombre del atributo id que se le pasa por parámetro?

- a. querySelectorAll()
- b. item(posicion)
- c. getElementsById()**
- d. getNameItem(nombre)

10. Indica qué tipo de nodo sería el siguiente:

`<!-- Contenido de la página -->`

- a. Element
- b. Attr
- c. Text
- d. Comment**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 9

1. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “El modelo de objetos (DOM) se encarga de generar la estructura del documento HTML mediante nodos y generando relaciones entre ellos de forma jerárquica”.

- Verdadero
- Falso

2. Selecciona el método que devuelve el primer nodo de la lista `childNodes`:

- a. `childNodes()`
- b. `firstChild()`**
- c. `lastChild()`
- d. `hasChildNodes()`

3. Con la propiedad `nodeValue` podemos...

- a. ... obtener y modificar el valor de un nodo.**
- b. ... solo obtener el valor de un nodo.
- c. ... solo modificar el valor de un nodo.
- d. ... insertar código HTML a un nodo.

4. Indica cuál es el método que crea un nodo de tipo texto con el valor indicado por parámetro:

- a. `createAttribute()`
- b. `createComment()`
- c. `createElement()`
- d. `createTextNode()`**

5. ¿Qué podemos hacer con la propiedad `innerHTML`?

- a. Obtener y modificar el valor de un nodo.
- b. Obtener y modificar el código HTML.**
- c. Obtener y modificar el valor de un nodo y el código HTML.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

6. Selecciona la propiedad con la cual podemos modificar el formato del documento HTML:

- a. innerHTML
- b. nodeValue
- c. style**
- d. attributes

7. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “Con la propiedad `style` solo podemos acceder al valor de aquellos estilos que han sido establecidos directamente sobre el HTML a través del atributo `style`”.

- Verdadero
- Falso

8. Indica cuál es el método que añade un nuevo nodo al final de la lista `childNodes`:

- a. `insertChild()`
- b. `insertBefore(nuevo, anterior)`
- c. `replaceChild(nuevo, anterior)`
- d. `childNodes()`**

9. Selecciona el método que se encarga de eliminar un nodo:

- a. `removeChild()`**
- b. `deleteChild()`
- c. `removeNode()`
- d. `deleteNode()`

10. Selecciona la propiedad correcta para cambiar el color de fondo de un elemento HTML desde JavaScript:

- a. `background-color`
- b. `Background-Color`
- c. `backgroundColor`**
- d. `backgroundcolor`

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 10

1. La estructura sintáctica de un documento HTML está formada por:

- a. **Etiquetas y atributos.**
- b. Variables y funciones.
- c. Métodos y etiquetas.
- d. Propiedades y métodos.

2. Los atributos de una etiqueta se utilizan para:

- a. Estructurar de forma jerárquica el documento HTML.
- b. Definir el tipo de documento.
- c. **Definir las características y el comportamiento de estas etiquetas.**
- d. Todas las opciones son correctas.

3. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “El doctype es el DTD (*Document Type Declaration*) se utiliza para indicar qué versión del lenguaje HTML se está utilizando”.

- Verdadero
- Falso

4. Relaciona cada elemento semántico con su descripción:

- a. header
 - b. footer
 - c. nav
 - d. section
 - e. article
 - f. aside
 - g. main
-
- d.** Agrupa elementos que traten un mismo tema.
 - g.** Representa todo el contenido de la página.
 - c.** Indica el menú en una zona de la página con vínculos o enlaces.
 - b.** Señala los pies de página.
 - a.** Indica una zona del documento como cabecera.

- f. Muestra contenido relacionado con otro contenido al cual pertenece o está vinculado.
- e. Indica un contenido independiente que puede volver a ser utilizado en otra zona del documento HTML.

5. Selecciona la etiqueta que permite resaltar un texto como referencia o anotación:

- a. `<time>`
- b. `<details>`
- c. `<meter>`
- d. `<mark>`

6. Indica qué etiqueta representa un contenido que no es exacto y presenta un estilo de tachado:

- a. `<p>`
- b. `<kbd>`
- c. `<s>`
- d. ``

7. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “La etiqueta `<math>` permite que el contenido que se encuentra entre sus etiquetas sea legible para las máquinas. Su valor debe estar especificado en el atributo `value`”.

- Verdadero
- Falso

8. Selecciona el atributo que se utiliza para definir un nombre exclusivo y único para una etiqueta que no se puede repetir en el documento HTML:

- a. `class`
- b. **`id`**
- c. `lang`
- d. `style`

9. Relaciona cada evento con su acción:

- a. ondblclick
- b. onresize
- c. onkeypress
- d. onfocus

- c. Se ejecuta al detectar que se pulsa una tecla.
- d. Se ejecuta cuando el elemento obtiene el foco.
- a. Se ejecuta al hacer doble clic sobre el elemento.
- b. Se ejecuta al modificar el tamaño de la ventana del navegador.

10. Selecciona la sintaxis correcta para escribir un comentario en un documento HTML:

- a. `<!-- Contenido del comentario -->`
- b. `// Contenido del comentario`
- c. `/* Contenido del comentario */`
- d. `## Contenido del comentario`

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 11

1. Relaciona cada elemento semántico HTML5 con su significado:

- a. <header>
- b. <main>, <article>, <section>
- c. <aside>
- d. <footer>

- a.** Encabezado.
- c.** Barra lateral.
- b.** Contenido principal.
- d.** Pie de página.

2. ¿Qué es la divitis?

- a. Es el uso excesivo de la etiqueta <div>.**
- b. Es una propiedad de la etiqueta <div>.
- c. Es el poco uso de la etiqueta <div>.
- d. Es la división semántica del contenido de una web.

3. ¿En qué consiste la anidación?

- a. En aplicar estilos CSS al contenido.
- b. En determinar semánticamente cada una de las partes de una página web.
- c. En definir una medida en un contexto en concreto.
- d. En insertar unos elementos dentro de otros.**

4. Con el CSS podemos...

- a. ... modificar el aspecto visual de un sitio web.**
- b. ... estructurar los elementos del documento HTML5 de forma semántica.
- c. ... evitar el uso excesivo de la etiqueta <div>.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

5. ¿Qué etiqueta utilizamos para vincular una hoja de estilos externa a un documento HTML?

- a. <link>
- b. <meta>
- c. <footer>
- d. <section>

6. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “La herencia es una característica propia de los estilos CSS; cuando se establece una regla CSS para un elemento HTML, todos sus elementos descendentes la heredan y también adquieren dichos estilos”.

- Verdadera
- Falsa

7. Selecciona la unidad de medida relativa:

- a. Porcentaje (%).
- b. Punto (pt).
- c. Pulgadas (in).
- d. Picas (pc).

8. Relaciona cada valor de la propiedad position con su utilidad:

- a. static
 - b. relative
 - c. absolute
 - d. fixed
-
- d.** La posición de una caja se establece sin depender del elemento padre, y se mantiene fija a sus propiedades.
 - a.** Es el posicionamiento que utilizan los navegadores por defecto.
 - c.** La posición de una caja se establece por sí misma respecto al contenedor padre.
 - b.** Se trata de posicionar el elemento según el posicionamiento normal y después desplazar respecto a su posición original.

9. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “El margin nos permite definir o establecer el espacio que existe desde el elemento HTML hacia el interior”.

- Verdadera
- Falsa

10. Con la propiedad font-size podemos cambiar...

- a. ... el color de la tipografía.
- b. ... el tamaño de la tipografía.**
- c. ... la fuente de la tipografía.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 12

1. Indica qué etiqueta se utiliza para crear un formulario:

- a. **form**
- b. h1
- c. input
- d. type

2. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "El método post envía al servidor la información que recoge el formulario, a través de la URL. Esta URL indica hacia dónde viaja la información".

- Verdadero
- **Falso**

3. Indica qué etiqueta se utiliza para crear un control de formulario:

- a. text
- b. type
- c. form
- d. **input**

4. Señala qué atributo se emplea para definir un control de formulario:

- a. select
- b. **type**
- c. radiobutton
- d. submit

5. ¿Qué control de formulario se utiliza para seleccionar un solo elemento de entre varias opciones?

- a. text
- b. **radiobutton**
- c. checkbox
- d. textarea

6. Indica qué atributo se usa en los controles de formulario que solo puedan ser de tipo lectura:

- a. size
- b. readonly**
- c. disabled
- d. value

7. ¿Qué atributo de formulario se utiliza para indicar el valor por defecto que tiene un control de formulario?

- a. accept
- b. maxlength
- c. value**
- d. placeholder

8. Indica qué control de formulario se emplea para insertar una fecha completa (día, mes, año):

- a. range
- b. week
- c. date**
- d. number

9. Determina qué atributos se emplean para establecer los valores máximos y mínimos que se pueden insertar en el control de formulario range:

- a. max y min**
- b. list
- c. multiple
- d. step

10. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "El atributo *list* permite asociar mediante un identificador una lista de valores predefinidos".

- Verdadero**
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 13

1. Indica qué etiqueta se utiliza para enlazar la ruta de un vídeo:

- a. multimedia
- b. url
- c. src**
- d. poster

2. ¿Qué atributo se utiliza para silenciar un audio?

- a. volume.
- b. muted.**
- c. pause.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

3. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "Con el atributo mediagroup se puede sincronizar la reproducción de distintos elementos de audio".

- Verdadero
- Falso

4. ¿Qué formato de vídeo se utiliza para reproducir vídeo en HTML5?

- a. ogg
- b. mp3
- c. wav
- d. mp4**

5. Selecciona el evento multimedia que se activa cuando el recurso no se pudo cargar debido a un error:

- a. error**
- b. abort
- c. suspend
- d. stalled

6. ¿Qué atributo de audio y vídeo se puede utilizar para activar y desactivar los controles de reproducción?

- a. muted
- b. controls**
- c. poster
- d. preload

7. Indica el formato de audio que se utiliza para reproducir audio HTML5:

- a. ogv
- b. avi
- c. mp3**
- d. mkv

8. Señala si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “Devuelve un valor de tipo boolean, false si el elemento multimedia ha finalizado su reproducción y true si aún no ha finalizado”.

- Verdadero
- Falso

9. Relaciona cada método de la API multimedia de JavaScript con su funcionalidad:

- a. play()
- b. pause()
- c. load()
- d. canPlayType(tipo)

d. Devuelve un valor que indica si el formato del elemento multimedia es compatible o no con el navegador.

c. Carga el elemento multimedia; este método es útil cuando necesitamos cargar el elemento multimedia antes de reproducirlo.

b. Detiene la reproducción del elemento multimedia.

a. Reproduce el elemento multimedia.

10. Selecciona la etiqueta que se utiliza para insertar subtítulos en los vídeos:

- a. sub
- b. text
- c. track**
- d. Todas las opciones son correctas.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 14

1. Indica qué etiqueta se utiliza para insertar un lienzo en un documento HTML:

- a. form
- b. canvas**
- c. img
- d. section

2. Señala si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “Para poder crear elementos gráficos en el canvas (lienzo) es necesario utilizar JavaScript”.

- Verdadero
- Falso

3. Para comenzar a realizar trazos y dibujos en un canvas primero es necesario establecer el _____ de renderizado.

- a. lienzo
- b. canvas
- c. contexto**
- d. formulario

4. Indica el método que se utiliza para establecer el contexto del canvas:

- a. getContext()**
- b. setCanvas()
- c. insertContext()
- d. getCanvas()

5. Selecciona el método que se utiliza para comenzar a dibujar un trazo en canvas:

- a. beginPath()**
- b. moveTo()

- c. `lineTo()`
- d. `stroke()`

6. Relaciona cada método de dibujo de un rectángulo en canvas con su funcionalidad:

- a. `rect(x, y, width, height)`
- b. `fillRect(w, y, width, height)`
- c. `strokeRect(x, y, width, height)`
- d. `clearRect(x, y, width, height)`

b. Este método se utiliza para para crear los parámetros que dibujan un rectángulo con color de relleno. Por defecto, el color es negro.

d. Este método se utiliza para eliminar el área de un rectángulo, mostrando el color de fondo del canvas.

c. Este método se utiliza para dibujar un rectángulo transparente con borde de color. Por defecto, el color es negro.

a. Este método se utiliza para establecer los parámetros que dibujan un rectángulo. El rectángulo no está relleno.

7. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "Font es un método de inserción de texto que permite establecer la tipografía, la variante, el estilo, el peso y el tamaño del texto del canvas".

- Verdadero
- Falso

8. Selecciona el método que se utiliza para insertar imágenes en canvas:

- a. `InsertImg()`
- b. `drawImage()`**
- c. `setImage()`
- d. Todas las opciones son correctas.

9. Relaciona cada método con su funcionalidad:

- a. `fillStyle()`
 - b. `strokeStyle()`
 - c. `strokeText()`
- c.** Este método se utiliza para insertar un texto sin relleno.
- b.** Este método se utiliza para establecer el color del trazo del gráfico.
- a.** Con este método se establece el color de relleno de un gráfico en canvas.

10. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "Con el método `createRadialGradient()` se puede aplicar un degradado lineal de relleno".

- Verdadero
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 15

1. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "CSS3 está dividida en módulos y no es retrocompatible".

- Verdadero
- Falso

2. Relaciona cada prefijo con su navegador correspondiente:

- a. -webkit-
- b. -moz-
- c. -ms-
- d. -o-

a. -webkit- : Android, Chrome, iOS, Safari

d. -o- : Opera

b. -moz- : Firefox

c. -ms- : Internet Explorer

3. Selecciona la propiedad que nos permite aplicar esquinas redondeadas a un elemento HTML:

- a. border-curve
- b. border-radius**
- c. border-circular
- d. Todas las opciones son correctas.

4. Indica la propiedad con la que podemos establecer el nivel de transparencia de un elemento HTML:

- a. transparent
- b. rgb
- c. opacity**
- d. brightness

5. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "Con la propiedad de degradado de CSS3 podemos mostrar transiciones suaves entre dos o más colores y aplicarlas a elementos HTML".

- Verdadero
- Falso

6. Selecciona la regla CSS con la que podemos insertar fuentes a un sitio web:

- a. @font-face
- b. @media
- c. @root
- d. @font-external

7. Relaciona cada pila de tipografía con su descripción:

- a. Serif fonts
 - b. Sans serif fonts
 - c. Monospace fonts
 - d. Cursive fonts (o Script fonts)
 - e. Fantasy fonts (o Decorative fonts)
- e. Son muy decorativas e ilustrativas, no son apropiadas para usarse en cuerpos de texto.
- b. Con estilo similar a la Serif, pero sin remates; se le denomina palo seco. Son más sencillas y más legibles.
- a. Tipografías con remates en los extremos de las letras. Son elegantes y legibles.
- d. Son similares a las letras formales, escritas a mano. No son muy legibles.
- c. Sus letras y caracteres tienen un mismo espaciado.

8. Selecciona la propiedad con la que podemos establecer la posición de cada fondo:

- a. background-top
- b. position
- c. background-height
- d. background-position**

9. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: "Las transiciones en CSS3 establecen una velocidad en el proceso que se produce al cambiar los valores de una propiedad CSS".

- Verdadero
- Falso

10. Selecciona la función que se utiliza en las transformaciones para modificar el tamaño de un elemento:

- a. translate
- b. perspective
- c. scale**
- d. rotate

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 16

1. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “Las buenas prácticas nos permiten crear proyectos más potentes, escalables y accesibles”.

- Verdadero
- Falso

2. Relaciona cada lenguaje con su descripción:

- a. HTML
 - b. CSS
 - c. JavaScript
- c.** Es un lenguaje de marcas de hipertexto que nos permite insertar el contenido de una web de forma estructurada a partir de etiquetas.
- a.** Es un lenguaje de programación que se ejecuta en el navegador del cliente y que se encarga de dotar de funcionalidad e interactividad a un sitio web.
- b.** Es un lenguaje de estilos en cascada. Con él podemos cambiar el aspecto visual del contenido desarrollado con HTML.

3. Selecciona la etiqueta HTML que se utiliza para vincular un fichero externo css:

- a. `img`
- b. `section`
- c. `link`**
- d. `style`

4. ¿Qué etiqueta HTML se utiliza para vincular un fichero externo en JavaScript?

- a. `head`
- b. `main`
- c. `code`
- d. `script`**

5. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “Un evento es la acción que desencadena un proceso, siendo lanzada por distintos estados de un sitio web o a partir de la interacción del usuario con este”.

- Verdadero
- Falso

6. ¿Qué palabra se utiliza en JavaScript para declarar un evento?

- a. in
- b. start
- c. on**
- d. then

7. Selecciona el evento que se emplea para ejecutar un código al pulsar dos veces seguidas sobre el elemento con el ratón y luego soltándolo:

- a. ondblclick**
- b. onclick
- c. onmousemove
- d. Todas las opciones son incorrectas.

8. Selecciona la propiedad del objeto navigator que devuelve el nombre oficial del navegador:

- a. browserLanguage
- b. appNavigator**
- c. appVersion
- d. appCodeName

9. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “JavaScript crea de forma automática una variable especial llamada function que se utiliza en el código asociado a los eventos”.

- Verdadero
- Falso

10. Selecciona el evento que se ejecuta cuando un elemento obtiene el foco:

- a. onload
- b. onfocus**
- c. onsubmit
- d. onblur

