
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. ¿Para desarrollar un algoritmo, es necesario conocer un lenguaje de programación?
 - a. Sí, se necesita diseñar utilizando un lenguaje de programación.
 - b. No, solo se necesita plantear la forma de solucionar el problema.**
 - c. Sí, porque se diseña directamente programando en el ordenador.

2. Supongamos que tengo un algoritmo que, dándole siempre los mismos números para operar, siempre me devuelve un resultado distinto. ¿Estaría este módulo bien construido?
 - a. Sí, si es lo que está programado.
 - b. No, nunca puede darse ese caso.**
 - c. Ambas respuestas son correctas.

3. ¿Se puede migrar de forma fácil un programa de lenguaje de bajo nivel de una máquina a otra?
 - a. Sí, los programas escritos en este lenguaje son independientes de la máquina.
 - b. Sí, porque se basa en un algoritmo genérico.
 - c. No, es complicado y costoso.**

4. ¿Programa fuente es aquel que entiende la máquina en la cual se está ejecutando el programa?
 - a. No, lo que entiende es el programa objeto.**
 - b. Sí, la máquina entiende sin problemas el programa hecho con lenguaje de alto nivel.
 - c. No, lo que entiende es el programa compilador.

5. Ordena el proceso de creación de un programa:

- 3.** Generación del programa fuente.
- 1.** Elaboración del diagrama de flujo.
- 4.** Generación del programa objeto.
- 2.** Paso del pseudocódigo a lenguaje de programación.

6. ¿Cuál es el lenguaje que entiende el ordenador?

- a. Pseudocódigo.
- b. Lenguaje natural.
- c. Lenguaje de alto nivel.
- d. Lenguaje de bajo nivel.**

7. ¿Qué ventajas tiene la programación estructurada?

- a. La estructura del programa es más clara y sencilla.**
- b. El programa resultante es fácil de manejar.
- c. Ambas respuestas son correctas

8. ¿Qué estilo de programación se parece más al mundo real?

- a. Programación estructurada.
- b. Programación orientada a objetos.**
- c. Programación modular.

9. ¿Qué ventajas tiene la programación modular?

- a. Evita tener bloques de programación muy grandes.
- b. Divide un problema grande a resolver en pequeños problemas que, al codificarlos, se quedan en módulos que se pueden llamar entre sí y reutilizar.
- c. Todas las opciones son correctas.**

10. Relaciona el concepto con la definición:

Clase	Propiedad y comportamiento de un objeto concreto
Atributo	Propiedad de un objeto
Método	Lo que un objeto puede hacer
Objeto	Instancia de una clase
Mensaje	Comunicación dirigida a un objeto ordenándole que ejecute uno de sus métodos

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. El contenido del *HEAD* es visible en el navegador:

- a. Solo lo contenido entre las etiquetas `<title> </title>`.
- b. Solo los metadatos.
- c. Lo contenido dentro de la etiqueta *link*.
- d. Nada de lo que está contenido en el apartado de `<head>`.

2. Señala toda la información que se puede incluir como metadatos:

- a. Autor.
- b. Versión.
- c. Caracteres reconocibles.
- d. Descripción del contenido de la web.
- e. Hoja de estilos utilizada.

3. ¿Cuál de los siguientes encabezamientos es el que muestra un menor tamaño de fuente por defecto?

- a. `<h4>`
- b. `<h1>`
- c. `<h3>`
- d. `<h2>`

4. El contenido visible de la página se encuentra entre las etiquetas:

- a. `<header> </header>`
- b. `<p> </p>`
- c. `<a> `
- d. `<body> </body>`

5. ¿Cómo se define un enlace?

- a. `<link url="http://www.misWebs.com"> Enlace a mi web </link>`
- b. ` Enlace a mi web `

- c. ` Enlace a mi web `
- d. `<a> http://www. misWebs.com `

6. Señala el formato correcto para mostrar una imagen:

- a. ``
- b. `<image link="foto.jpg" />`
- c. ``
- d. **``**

7. Para incrustar código JavaScript se utiliza la siguiente etiqueta:

- a. `<js></js>`
- b. **`<script></script>`**
- c. `<jscript></jscript>`
- d. `<javascript></javascript>`

8. Para escribir un comentario en HTML, ¿qué usarías?

- a. **`<!-- texto -->`**
- b. `-- texto`
- c. `/* texto */`
- d. `#texto`

9. Enlaza etiquetas con su funcionalidad

Etiqueta	Funcionalidad
<code><p></code>	Párrafo
<code><h1></code>	Título
<code><div></code>	Capa
<code><table></code>	Tabla
<code></code>	Lista desordenada

10. En caso de querer definir el estilo de una etiqueta dentro de la propia etiqueta, ¿qué atributo HTML se debe usar?

- a. Class
- b. CSS
- c. Font
- d. Style**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 3

1. ¿Qué es una clase?

- a. Es la forma como se representan los datos.
- b. Es una fábrica de objetos.**
- c. Sirve para crear métodos.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

2. ¿Cómo se les llama a las operaciones que pueden realizar los objetos?

- a. Polimorfismo
- b. Conversores
- c. Métodos**
- d. Atributos

3. ¿Cómo se llama a la característica de la programación orientada a objetos que permite implementar múltiples formas de un mismo método?

- a. Herencia
- b. Abstracción
- c. Encapsulamiento
- d. Polimorfismo**
- e. Ocultación

4. A la capacidad de crear varios métodos con el mismo nombre se llama:

- a. Herencia
- b. Sobrecarga**
- c. Polimorfismo
- d. Ocultación

5. ¿Cómo se comunican los objetos?

- a. **A través de mensajes.**
- b. A través de los atributos.
- c. A través de la sobrecarga de operadores.

6. ¿Qué es la herencia?

- a. Propiedad por la que los objetos son creados a partir de otros.
- b. Propiedad por la que un objeto modifica su comportamiento.
- c. **Propiedad por la que los objetos pueden tener atributos y métodos de otros objetos.**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

7. ¿Qué es el encapsulamiento?

- a. Forma en la que un objeto hace públicos sus métodos.
- b. Forma en la que hace públicos el objeto sus atributos.
- c. **Forma por la que un objeto oculta parte de su implementación a su entorno.**

8. ¿Qué es la programación orientada a objetos?

- a. **Un paradigma de programación.**
- b. Un método de programación.
- c. Un lenguaje de programación.
- d. Un pseudocódigo.

9. Se considera que un lenguaje de programación no está orientado a objetos cuando no se permite crear:

- a. Variables globales.
- b. **Clases.**
- c. Funciones.
- d. Procedimientos.

10. ¿Qué es una excepción?

- a. **Un error que lanza un método cuando no realiza la acción que debe.**
- b. Un objeto que no puede ser instaciado.
- c. Cuando un bucle itera de forma infinita.
- d. Evento usado para crear interfaces.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 4

1. Dado el siguiente código, ¿qué resultado nos devolverá el navegador si añadimos la siguiente instrucción dentro del *BODY*?

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <body>
    <h1>Página de prueba</h1>
    <form>
      <input type="text" value="21" id="campo"/>
    </form>
  </body>
</html>

<script>
  return document.getElementById("campo").value ;
</script>
```

- a. "21"
 - b. "text"
 - c. *undefined*
 - d. campo
2. ¿Qué sentencia debemos escribir para incluir una librería de *JavaScript* en nuestra web?

- a. `<script type="text/javascript" src="js/miJavascript.js"></script>`.
- b. `<link href="js/miJavascript.js" rel="script" type="text/javascript"/>`.
- c. `Librería`.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

3. Dada la siguiente página, ¿qué me devolvería `document.getElementById(«capa»).innerHTML`?

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <body>
    <div id="capa">Hasta Luego Mari carmen</div>
  </body>
</html>
```

- a. div
- b. capa
- c. Hasta luego Mari Carmen**
- d. ""

4. ¿En dónde se ejecuta el código *JavaScript*?

- a. En el servidor.
- b. En el cliente (navegador de internet).**
- c. En los dos sitios.

5. ¿En qué parte del código de la página web se puede colocar el código *JavaScript*?

- a. Después de la etiqueta `</HTML>`.
- b. En dentro de la etiqueta `<body>`.
- c. En las secciones de *HEAD* y de *BODY*.**
- d. En el *footer*.

6. Al igual que en CSS, en *JavaScript*:

- a. Todas las variables deben escribirse en minúsculas.
- b. Da igual cómo se escriba el código, no se distingue el uso de mayúsculas y minúsculas.
- c. Se distingue el uso de mayúsculas y minúsculas.**

7. Para concatenar cadenas de caracteres en *JavaScript*, se usa el operador:

- a. +
- b. &
- c. Se usan funciones de concatenación.
- d. .

8. Para mostrar un mensaje por ventana emergente, *JavaScript* usa:

- a. `alert ("Hasta luego Mari Carmen");`
- b. `alertBox "Hasta luego Mari Carmen";`
- c. `msgBox (Hasta luego Mari Carmen);`

9. ¿Cómo podemos iterar con el bucle "for" una instrucción 9 veces?

- a. `for(i=0; i<9; i++);`
- b. `for(i<9; i++);`
- c. `for(i=1; i<9; i++);`
- d. `for i=0 to i<9;`

10. Al final de cada instrucción de *JavaScript*:

- a. Se emplea punto y coma de forma obligatoria.
- b. **Se emplea el punto y coma, pero en algunos casos se puede omitir.**
- c. No se emplea ningún delimitador final.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 5

1. Un servidor es un:

- a. Ordenador programado para pararse de forma automática.
- b. Ordenador con encendido permanente e IP fija para acceder al contenido.**
- c. Ordenador con encendido programado e IP variable para acceder al contenido.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

2. Un cliente se considera:

- a. El usuario que entra en una tienda virtual.
- b. El navegador desde el que se accede a la información del servidor.**
- c. Un programa ofimático.

3. Selecciona cuáles son lenguajes de servidor:

- a. ASP**
- b. HTML
- c. PHP**
- d. CSS
- e. JAVA
- f. JSP**

4. El lenguaje de programación del lado del cliente para ser ejecutado necesita:

- a. Un compilador.
- b. Un intérprete.**
- c. Todas las opciones son incorrectas.

5. Clasifica los lenguajes según si son de servidor o de cliente:

Servidor	Cliente
PHP	HTML
ASP.NET	Javascript
JSP	Java
PERL	CSS

6. XML es...

- a. ... un lenguaje cliente.
- b. ... un lenguaje de marcas.
- c. ... un lenguaje de soporte a base de datos.
- d. Todas las opciones son correctas.**

7. Selecciona cuáles de las siguientes son ventajas de lenguaje PHP:

- a. Es multiplataforma.**
- b. Es de código propietario.
- c. Soporta programación dirigida a objetos.**
- d. No se integra con el código HTML, se ejecuta por separado.

8. Selecciona cuáles son las ventajas de ASP.NET:

- a. Es multiplataforma.
- b. Es el mejor para comunicarse con SQL Server.**
- c. Gran velocidad de acceso y devolución de consultas.**
- d. Es código abierto.

9. Una web dinámica es...

- a. ... aquella que tiene botones que provocan efectos en la web.
- b. ... aquella que hace consultas sobre una base de datos y devuelve el resultado al ordenador que ha realizado la petición.**

c. ... aquella que varía el contenido dependiendo de la petición hecha por el usuario de la web.

10. JavaScript es un lenguaje de servidor:

- a. Porque da dinamismo a la web.
- b. Porque tiene eventos.
- c. No es un lenguaje servidor.**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 6

1. ¿Qué es XAMPP?

- a. **Aplicación que permite instalar un servidor web en entorno local.**
- b. Aplicación que permite instalar un entorno de cliente.
- c. Lenguaje de programación del lado del servidor.
- d. Todas las respuestas son incorrectas.

2. ¿Qué es PHP?

- a. **Lenguaje que ejecuta sentencias del lado del servidor.**
- b. Lenguaje de marcas para estructurar el contenido de una web.
- c. Sistema de gestión de base de datos.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

3. Los archivos PHP, para ser vistos en un navegador, necesitan:

- a. Ejecutarse en un servidor remoto.
- b. Ejecutarse en un servidor local.
- c. No necesita tener instalado servidor.
- d. **Las opciones a y b son correctas.**

4. Apache es:

- a. Un editor de páginas web.
- b. **Un servidor web.**
- c. Un navegador.
- d. Un sistema gestor de base de datos.

5. MySQL es:

- a. Un editor de páginas web.
- b. Un servidor web.
- c. Un navegador.
- d. **Un sistema gestor de base de datos.**

6. ¿Cómo se llama el interfaz que ofrece XAMPP para manejar MySQL?

- a. ***phpMyAdmin***
- b. *Apache*
- c. PHP
- d. *Notepad++*

7. Para utilizar MySQL en un ordenador se necesita:

- a. **Un servidor web.**
- b. PHP.
- c. ***phpMyAdmin.***
- d. **Un navegador web.**

8. El protocolo que crea un canal cifrado de comunicación se llama:

- a. FTP
- b. HTML
- c. **HTTPS**
- d. SSL

9. El entorno de trabajo estructurado para desarrollar software se llama:

- a. *Dreamweaver*
- b. ***Framework***
- c. *phpAdmin*
- d. *Eclipse*

10. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Los CMS necesitan soporte para gestionar las bases de datos que utilizan".

- a. **Verdadero**
- b. Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 7

1. ¿Qué definimos como base de datos relacional?

- a. **Conjunto de información relacionada entre sí.**
- b. Conjunto de tablas independientes entre sí.
- c. Campos unidos con un identificador único.

2. En una base de datos relacional, la información se almacena clasificada en:

- a. **Tablas.**
- b. Relaciones.
- c. Claves externas.
- d. No se almacena clasificada.

3. ¿Cómo se llama la asociación de una o más entidades o tablas?

- a. Información
- b. **Relación**
- c. Asociación
- d. MySQL

4. ¿Cuál es la unidad mínima de almacenamiento de la base de datos?

- a. Registros
- b. **Campo**
- c. Dato
- d. Relación

5. En una misma tabla, ¿pueden existir más de una clave externa con un mismo valor?

- a. **Sí, se puede repetir un mismo valor dentro de la misma tabla.**
- b. No, el valor de esta clave es única en la tabla.
- c. No puede existir este tipo de clave en una tabla.

6. En una misma tabla, ¿pueden existir más de una clave externa con un mismo valor?

- a. Sí, se puede repetir un mismo valor dentro de la misma tabla.
- b. No, el valor de esta clave es única en la tabla.**
- c. No puede existir este tipo de clave en una tabla.

7. Selecciona los programas de sistemas gestores de base de datos:

- a. *Excel.*
- b. *Access.*
- c. *SQL Server.***
- d. *Impress.*

8. Una interfaz de manejo del sistema gestor de base de datos MySQL es:

- a. *Access.*
- b. *phpMyAdmin.***
- c. *SQL Server.*

9. Denominamos registro:

- a. Al conjunto de información de una tabla que es identificado de forma única a partir de una clave.**
- b. Conjunto de claves primarias de una tabla.
- c. Conjunto de claves externas de una tabla.

10. Las claves externas o foráneas:

- a. Son claves primarias en otra tabla.**
- b. No pueden ser claves primarias en otra tabla.
- c. No tienen ningún valor en común con otra tabla.
- d. Son datos aleatorios dentro de una tabla.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 8

1. PHP es un lenguaje de programación que se ejecuta:

- a. En el lado del servidor.
- b. En el lado del cliente.
- c. De forma indistinta en el lado del cliente y en el lado del servidor.

2. Selecciona las características propias de PHP:

- a. Documentación extensa.
- b. Código propietario.
- c. Lenguaje tipado.
- d. Plataforma independiente.
- e. Lenguaje orientado a objetos.

3. Se puede incluir código PHP de forma incrustada con HTML:

- a. Sí, se intercala código usando las marcas `<php></php>`.
- b. Sí, se intercala el código usando las marcas `<?php ?>`.
- c. Sí, se intercala el código usando las marcas `<!-- -->`.
- d. No se puede incrustar código PHP con HTML, se usa en un archivo aparte siempre.

4. La forma de declarar las variables en PHP es:

- a. `Var nombreVariable`
- b. `Var nombreVariable integer;`
- c. `& nombreVariable`
- d. **`$nombreVariable`**

5. La concatenación de cadenas se realiza con el operador:

- a. `+`
- b. `.`

- c. &
- d. No usan un operador, utilizan la función concat(cadena1, cadena2)

6. Dado este código:

```
$a="Hasta luego ";  
$b="Mari Carmen";  
echo ' El dijo $a $b ';
```

El mensaje que nos devuelve es:

- a. "El dijo Hasta luego Mari Carmen"
- b. "echo"
- c. "El dijo \$a \$b"**
- d. No devuelve nada con la instrucción echo.

7. Las funciones en PHP se utilizan para:

- a. Reutilizar código.
- b. Simplificar la incrustación de código.
- c. No se utilizan funciones en PHP.
- d. Las opciones a y b son correctas.**

8. Indica el valor de la variable \$resultado

```
$resultado = '8'+5';
```

- a. 13**
- b. 85
- c. '85'

9. Las estructuras de control en PHP son:

- a. Condicionales.**
- b. De repetición.**
- c. De anulación.
- d. De paso de parámetros.

10. ¿Cómo se define un tipo de variable cadena en PHP?

- a. \$char varchar
- b. varchar \$char
- c. **PHP es un lenguaje no tipado.**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 9

1. Ordena las acciones para trabajar en *Dreamweaver*:

1	Crear una carpeta en el servidor para alojar la web
2	Iniciar el servidor
3	Crear un sitio en <i>Dreamweaver</i> enlazado con el servidor
4	Configurar el servidor en <i>Dreamweaver</i>

2. El proceso para usar *MySQL* con *PHP* es:

- 3.** Crear sentencias SQL y ejecutar la consulta.
- 1.** Conectar con *MySQL*.
- 4.** Desconectar de *MySQL*.
- 2.** Seleccionar la base de datos.

3. ¿En qué atributo, dentro del formulario, se indica el archivo donde hay que mandar la información de este?

- a. *Name*
- b. *Id***
- c. *Action*
- d. *OnSubmit*

4. Para pasar los datos de un formulario a otra página que los trate de forma oculta al usuario, el método que se incluye como atributo en el formulario es:

- a. GET.
- b. POST.**
- c. No utiliza método.

5. ¿Cuál de estas instrucciones se utiliza para realizar una consulta sobre una base de datos *MySQLi*?

- a. **Mysqli_query()**
- b. Mysql_access()
- c. Mysql_base()

6. El resultado de una consulta de selección se vuelca en un *array*, que es:

- a. Un conjunto de caracteres.
- b. Un conjunto de números.
- c. **Un conjunto de elementos.**

7. Indica el tipo de consultas que no podemos hacer en una página web dinámica:

- a. Inserción y selección.
- b. Modificación.
- c. Borrado.
- d. **Todas las opciones son correctas.**

8. ¿*Dreamweaver* puede trabajar de forma automática con base de datos a través de su complemento de base de datos?

- a. **Solo con base de datos *MySQL*.**
- b. Solo con base de datos *MySQLi*.

9. Las variables de sesión:

- a. Se guardan de forma permanente en el servidor.
- b. **Se guardan de forma temporal en el servidor.**
- c. Se generan de forma automática.

10. ¿*Dreamweaver* permite crear plantillas de regiones repetidas?

- a. Sí, independientemente de la plantilla.
- b. **Sí, se guarda como parte de la plantilla.**
- c. No lo permite.