

Nombre:

(marque con un círculo las respuestas correctas)

(Los errores no cuentan en negativo pero... se valorarán 30 respuestas, y si se responde a más preguntas, se eliminarán respuestas acertadas hasta que queden sólo 30 respuestas para evaluación. Si ha respondido ya a una pregunta y quiere no hacerlo, déjelo claro tachándola por completo)

1) XML es...

- a) Un tipo particular de HTML b) Un lenguaje para datos c) a y b son ciertas d) a y b son falsas

2) JSON es...

- a) Una notación para datos b) Una notación derivada ("hijo") de Java c) a y b son ciertas d) a y b son falsas

3) HTML es...

- a) Un tipo particular de XML b) Un lenguaje para datos c) a y b son ciertas d) a y b son falsas

4) Javascript es Java ...

- a) ...interpretado b) ...funcional c) ...para navegadores web d) a, b y c son ciertas e) a, b y c son falsas

5) Un "espacio de nombres" (p.ej. edu.mit.) se utiliza principalmente para

- a) fijar la autoría b) conseguir un arbol de clases "universal" c) evitar coincidencias en nombres de clases

6) La JVM es igual en todas las plataformas

- a) totalmente cierto b) cierto sólo en cuanto a tipos primitivos c) falso

7) "Write once run everywhere" significa que todo programa Java corre en cualquier máquina.

- a) Sí b) Sólo si las JVMs en desarrollo y ejecución coinciden en número de versión. c) ni a ni b

8) El patrón "Observador" sirve para

- a) ver datos a través de un GUI b) atender a cambios de estado sin consultas periódicas
c) consultar periódicamente cambios de estado d) no perder de vista objetos en estructuras complejas.

9) Las clases de test permiten detectar errores

- a) en fase de desarrollo b) en el uso un producto acabado

10) JIT es

- a) un compilador b) un interprete c) una aplicación exitosa d) nada de lo anterior

11) Por "refactorizar" entendemos

- a) replantear la arquitectura de una aplicación b) realizar un cambio puntual en el código de una aplicación usando un mecanismo automático que adapta consecuentemente todo punto afectado. c) aplicar un mecanismo automático para descomponer en partes (factores) un código demasiado complejo.

12) Un comentario "//TODO ..." se utiliza para

- a) indicar que se ha escrito todo el código necesario b) lo contrario: que falta algo por hacer

13) Si hay comentarios de documentación, el compilador...

- a) comprueba que sean consistentes con el código b) los traslada tal cual al fichero ".class" c) los ignora

14) ¿Cuáles de las siguientes expresiones dan 0.5?

- a) 1/2 b) 1.0/2 c) 1/2.0 d) (double)1/2 e) (double) (1/2) f) ninguna

- 15) Una interfaz... **a)** ... puede extender a una clase abstracta .
b) ...es una clase abstracta.
c) ... es una colección de métodos abstractos. **d)** Todas las afirmaciones son correctas.

- 16) Termine las siguientes frases
Si una clase es final entonces...

Si un campo es final entonces...

Si un método es final entonces...

- 17) De acuerdo con el siguiente código: `public class A {public A() {}}`
`class B extends A {}`
a) B tiene un constructor público **b)** B no es correcta **c)** B no tiene método constructor

- 18) El siguiente código `public class A { public A(String s){...} }`
`class B extends A {}`
a) Da un error de compilación en la clase A **b)** Da un error de compilación en la clase B **c)** Va como la seda
d) Da error de ejecución cuando se pretende generar un objeto de clase A
e) Da error de ejecución cuando se pretende generar un objeto de clase B

- 19) Los objetos arrojables se atienden con clausulas catch o declarando que se vuelven a arrojar fuera del método en que nos encontremos, y ...
a) deben atenderse todos **b)** podemos decidir siempre si los atenderemos o no.
c) a y b son ciertas **d)** a y b son falsas

- 20) Dos métodos de una clase pueden tener el mismo nombre y el mismo número de argumentos:
a) Si **b)** No **c)** sólo si tienen distinto tipo de retorno.

- 21) ¿Qué resultado da la siguiente secuencia de código? **a)** 7531
`int x = 1357;` **b)** 1357
`int z = 0;` **c)** 156
`for(int i=x;i>0;i/=10) z = z + (i%10);` **d)** 16
`System.out.println(z);` **e)** ninguna de las anteriores.

- 22) desde un método estático...
a) no se puede ejecutar otro método no estático de la clase.
b) si se crea un objeto de la misma clase y se pretende acceder a uno de sus campos debe ser estático .
c) si se crea un objeto de la misma clase y se pretende acceder a uno de sus métodos debe ser estático .
d) Las dos anteriores opciones son ciertas.

- 23) ¿Qué puede ir en el espacio subrayado?
`public class Test {`
`static int id;`
`public void m1() { _____ .id = 45; }`
`}`
a) this
b) Test
c) Las dos cosas.

32) Verdadero o falso (marque con un circulo las respuestas correctas)

- Todas las clases tienen un constructor sin parámetros. **V F**
- En la escritura de un constructor se debe explicitar un tipo de retorno void **V F**
- Puede haber más de un constructor y no hay límites al número de ellos. **V F**

33) Verdadero o falso (marque con un circulo las respuestas correctas)

- Una clase que extiende otra clase abstracta puede ser abstracta. **V F**
- Una clase que extiende otra clase no abstracta no puede ser abstracta **V F**

34) Verdadero o falso (marque con un circulo las respuestas correctas)

- Hay lenguajes que admiten interfaces múltiples, pero no es el caso de Java **V F**
- Una clase que implementa un interfaz debe tener implementados todos los métodos de la misma. **V F**
- Referenciar a un objeto a través de una clase/interfaz u otra no cambia la naturaleza del objeto. **V F**
- Referenciar a un objeto a través de una clase/interfaz u otra nos permite ver a los objetos como algo que no son. **V F**

35) Verdadero o falso (marque con un circulo las respuestas correctas)

- Se usa la palabra reservada **throws** para declarar excepciones en la cabecera del método **V F**
- Un método puede declarar que arroja múltiples excepciones **V F**
- Para arrojar una excepción, se usa la palabra reservada **throw** **V F**
- Una excepción "atendible" debe ser considerada en un **catch** o declarada como arrojable por el método **V F**