



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

RA1: Genera interfaces gráficos de usuario mediante editores visuales utilizando las funcionalidades del editor y adaptando el código generado.

- Al trabajar con un editor visual, ¿cuál es la función principal del "Editor de Propiedades"?
 - Compilar el código fuente de la interfaz.
 - Modificar los atributos de los componentes en tiempo de diseño.
 - Gestionar exclusivamente los eventos de ratón.
 - Definir la jerarquía de clases de la aplicación.
- ¿Qué ventaja ofrece el enlace de datos (Data Binding) en el diseño de interfaces?
 - Elimina la necesidad de usar componentes contenedores.
 - Reduce el tamaño del archivo ejecutable final.
 - Permite la sincronización automática entre el origen de datos y los componentes de la interfaz.
 - Evita tener que asignar nombres a los componentes.
- Un diálogo modal se caracteriza por:
 - Ser siempre de solo lectura.
 - Bloquear la interacción con el resto de las ventanas de la aplicación hasta que se cierre.
 - Permitir al usuario interactuar con otras ventanas de la misma aplicación sin cerrarlo.
 - No poder contener componentes de entrada de datos.
- ¿Cuál es el motivo técnico que justifica la supervisión del código generado automáticamente por un IDE?
 - Porque los compiladores modernos bloquean la ejecución si los identificadores no siguen un estándar estricto.
 - Debido a que los motores de generación de código producen exclusivamente pseudocódigo.
 - Para asegurar que no se han insertado rutinas maliciosas a nivel de binario.
 - Para comprender la lógica de instanciación y realizar ajustes o inyecciones de dependencias que las herramientas visuales no abstraen.
- Los "escuchadores" (listeners) en una interfaz gráfica tienen la función de:
 - Monitorizar el tráfico de red generado por la aplicación en segundo plano.
 - Capturar y procesar los eventos generados por la interacción del usuario con los componentes.
 - Enlazar automáticamente las variables de la interfaz con la base de datos.
 - Renderizar los componentes visuales cada vez que se redimensiona la ventana.
- ¿Qué elemento de un editor visual se utiliza para organizar la ubicación y alineamiento de los controles?
 - Los gestores de diseño (Layout Managers).
 - La paleta de componentes.
 - El depurador de código.
 - El visor de documentación técnica.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

7. Al modificar manualmente el código generado por un editor, se debe tener especial cuidado con:

- A) No borrar los comentarios del autor.
- B) No cambiar el color de fondo de la ventana principal.
- C) No cambiar las propiedades de los objetos de tipo String.
- D) No borrar las secciones de código delimitadas para la gestión automática.

8. En un entorno de desarrollo visual, ¿qué diferencia técnica existe entre un Layout "Absoluto" y uno "Proporcional" o "Relativo"?

- A) El absoluto consume menos memoria de video al no requerir cálculos de redimensionamiento.
- B) El absoluto fija coordenadas píxel a píxel, mientras que el relativo recalca la posiciones según el tamaño del contenedor.
- C) El relativo solo permite el uso de componentes de tipo texto, no gráficos.
- D) El absoluto es el estándar recomendado para aplicaciones multiplataforma modernas.

RA2: Generación de interfaces naturales de usuario

9. Las Interfaces Naturales de Usuario (NUI) se diferencian de las GUI tradicionales en que:

- A) Se basan en interacciones humanas naturales (tacto, voz, gesto), reduciendo la carga cognitiva.
- B) Exigen obligatoriamente el uso de periféricos de entrada indirecta como el ratón.
- C) Operan bajo un paradigma de interacción ciega, lo que las inhabilita para mostrar gráficos.
- D) Se restringen a entornos de gestión de servidores por su alta demanda de cómputo.

10. ¿Qué tecnología es fundamental para que una interfaz natural pueda interpretar correctamente comandos de voz complejos?

- A) Renderizado 3D por hardware.
- B) Algoritmos de aprendizaje automático (Machine Learning).
- C) Protocolos de transferencia de archivos (FTP).
- D) Sistemas de gestión de bases de datos relacionales.

11. ¿Qué problema técnico intenta resolver el "debouncing" o filtrado de eventos en interfaces táctiles?

- A) Evitar que una única pulsación física genere múltiples eventos lógicos por la sensibilidad del sensor.
- B) Aumentar la resolución de la pantalla mediante interpolación de píxeles.
- C) Permitir que el sensor funcione bajo el agua o con guantes gruesos.
- D) Reducir el consumo de batería del dispositivo limitando el brillo de la pantalla.

12. La integración de la Realidad Aumentada (RA) en una interfaz de usuario permite:

- A) Sustituir el mundo real por uno virtual completamente inmersivo.
- B) Aumentar la velocidad de procesamiento de los elementos del entorno real.
- C) Eliminar la necesidad de usar una pantalla física.
- D) Superponer información digital o elementos gráficos sobre la visión del mundo real del usuario.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

13. ¿Cuál de los siguientes es un reto específico de las interfaces basadas en reconocimiento de voz?
- A) La compensación de la oclusión de articulaciones en el rastreo de movimiento tridimensional.
 - B) El procesamiento del lenguaje natural y la gestión del ruido ambiental.
 - C) La reducción de la latencia de refresco en los buffers de renderizado de Realidad Aumentada.
 - D) La optimización del ancho de banda en la comunicación serie para dispositivos de respuesta háptica.
14. El uso de gestos para controlar una interfaz requiere generalmente de:
- A) Sensores ópticos o cámaras capaces de capturar y procesar el movimiento en tiempo real.
 - B) Un sensor mecánico que sea capaz de reconocer el movimiento físico.
 - C) Una conexión Bluetooth de baja latencia.
 - D) Un controlador de pantalla compatible con el sensor de movimiento.
15. En el diseño de Interfaces Naturales de Usuario (NUI), ¿qué papel juega la "multimodalidad"?
- A) Forzar a la aplicación a renderizar su interfaz en múltiples monitores físicos simultáneamente.
 - B) Limitar la interacción a un solo canal sensorial para evitar la sobrecarga del sistema.
 - C) Combinar diferentes formas de entrada y salida (voz, gestos, respuesta háptica) para enriquecer la interacción.
 - D) Utilizar un modelo de red neuronal que requiera entrenamiento previo obligatorio por parte del usuario.
16. ¿Qué funcionalidad es exclusiva de las herramientas visuales específicamente diseñadas para el desarrollo de NUI?
- A) El diseño de menús desplegables y barras de desplazamiento estándar.
 - B) La gestión de consultas SQL mediante asistentes visuales de bases de datos.
 - C) El mapeo de gestos complejos y el seguimiento de la estructura ósea (esqueleto) en tiempo real.
 - D) La edición de hojas de estilo CSS para el renderizado de fuentes vectoriales.

RA3: Creación de componentes visuales

17. El desarrollo de software basado en componentes tiene como objetivo principal:
- A) Garantizar que todos los elementos compartan obligatoriamente el mismo espacio de direccionamiento de memoria física.
 - B) Maximizar el acoplamiento entre módulos para asegurar que el sistema final sea una unidad indivisible y compacta.
 - C) Fomentar la reutilización de software y reducir el tiempo de desarrollo mediante unidades de composición independientes.
 - D) Sustituir el paradigma de programación orientada a objetos por una arquitectura de flujo de datos secuencial pura.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

18. ¿Qué diferencia una propiedad indexada de una propiedad simple en un componente?

- A) La propiedad indexada solo admite valores primitivos para optimizar la memoria.
- B) La propiedad indexada permite acceder a una colección de valores mediante un índice o clave.
- C) La propiedad simple no puede ser modificada desde el editor de propiedades del IDE.
- D) La propiedad indexada se utiliza exclusivamente para almacenar componentes visuales hijos.

19. Los atributos que afectan a un componente en tiempo de diseño:

- A) Se borran automáticamente al compilar el proyecto.
- B) Son gestionados exclusivamente por el núcleo del sistema operativo.
- C) Permiten configurar el comportamiento y apariencia del componente dentro del editor visual.
- D) Determinan parámetros que se cargan únicamente cuando la aplicación se ejecuta.

20. La persistencia de un componente visual se refiere a:

- A) Al índice de latencia de respuesta ante interrupciones de hardware.
- B) Su capacidad para mantenerse en memoria sin ser borrado por el recolector de basura.
- C) La seguridad del componente frente a inyecciones de código.
- D) La capacidad de guardar y recuperar su estado entre sesiones de diseño o ejecución.

21. Al crear eventos personalizados, la comunicación de parámetros por referencia permite:

- A) Que el componente reciba una copia inalterable de los datos.
- B) Que la aplicación que usa el componente pueda modificar los datos originales enviados en el evento.
- C) Aumentar la seguridad de la aplicación al cifrar los datos del evento.
- D) Solo enviar datos de tipo cadena de texto (String).

22. ¿Qué diferencia a un "Componente" de un "Control" en la arquitectura de interfaces?

- A) Un control siempre tiene una representación visual, mientras que un componente puede ser una entidad lógica sin interfaz.
- B) Los controles solo se pueden usar en aplicaciones web y los componentes en escritorio.
- C) Los componentes no pueden recibir eventos del usuario.
- D) Un componente es una clase estática que no permite la instanciación.

23. Las pruebas unitarias sobre componentes desarrollados sirven para:

- A) Verificar que el componente funciona correctamente de forma aislada según sus especificaciones.
- B) Comprobar cómo interactúa el componente con el resto del sistema y la base de datos.
- C) Evaluar la satisfacción del usuario final al utilizar la interfaz del componente.
- D) Medir el tiempo máximo de respuesta del componente bajo condiciones de estrés.

24. El empaquetado de componentes es el proceso de:

- A) Comprimir el código fuente en un archivo .zip para su almacenamiento.
- B) Borrar todas las propiedades del componente antes de su distribución.
- C) Agrupar el componente y sus dependencias en un formato distribuible e instalable.
- D) Traducir el código a lenguaje máquina para que no sea editable.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

RA4: Diseño de interfaces gráficas identificando y aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad

25. Según las normas ISO, la usabilidad se define por crear sistemas que sean:

- A) Eficientes, efectivos, seguros y fáciles de aprender y recordar.
- B) Rápidos, coloridos y con muchas animaciones visuales.
- C) Compatibles con versiones antiguas de sistemas operativos descatalogados.
- D) Modificables en su código fuente por el usuario final.

26. La Experiencia de Usuario (UX) se diferencia de la usabilidad en que:

- A) La usabilidad evalúa el rendimiento técnico, mientras que la UX analiza la paleta de colores.
- B) La usabilidad se centra en la eficacia/eficiencia, mientras que la UX abarca emociones y satisfacción global.
- C) La usabilidad es para escritorio y la UX es un concepto exclusivo de móviles.
- D) La usabilidad mide el aprendizaje y la UX se encarga de la interoperabilidad del kernel.

27. Un criterio fundamental para el diseño de menús y barras de herramientas es:

- A) Poner el máximo número de opciones posibles en un solo nivel jerárquico.
- B) Usar iconos diferentes para la misma función en cada ventana para dar variedad.
- C) Seguir estándares de estructura y distribuir las acciones de forma coherente.
- D) Ocultar las funciones más utilizadas para ahorrar espacio en la pantalla.

28. La legibilidad de una interfaz depende principalmente de:

- A) El uso de fuentes decorativas complejas para mejorar la estética.
- B) Que todos los textos estén escritos en mayúsculas para llamar la atención.
- C) El uso de un tamaño de fuente único para todos los elementos de la interfaz.
- D) Una distribución adecuada y una combinación correcta de colores y fuentes con buen contraste.

29. Las métricas de usabilidad se utilizan para:

- A) Cuantificar la complejidad técnica del sistema mediante el análisis de la profundidad de la jerarquía de clases.
- B) Determinar el grado de eficiencia, eficacia y satisfacción del usuario mediante indicadores como la tasa de éxito en tareas.
- C) Evaluar el rendimiento del sistema midiendo el tiempo de respuesta del servidor y el consumo de ancho de banda.
- D) Auditar el cumplimiento de los estándares de codificación y la cobertura de las pruebas unitarias.

30. Para garantizar la accesibilidad de una interfaz según las pautas de contenido (WCAG), ¿cuál de estas medidas es técnica indispensable?

- A) Utilizar exclusivamente colores primarios para evitar la confusión cromática.
- B) Proporcionar alternativas textuales (etiquetas 'alt' o descripciones) para todos los elementos no textuales.
- C) Forzar a que la interfaz solo pueda ser navegada mediante el puntero del ratón.
- D) Limitar el número de palabras por ventana a un máximo de cincuenta.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

31. ¿Qué es un menú contextual?

- A) Un menú que aparece al realizar una acción específica y ofrece opciones relacionadas con el elemento seleccionado.
- B) El menú principal que aparece siempre en la parte superior de la aplicación.
- C) El manual de ayuda técnica en formato PDF integrado en la aplicación.
- D) Una barra de estado fija que muestra información sobre el sistema.

32. Al diseñar mensajes para el usuario, se debe verificar que sean:

- A) Lo más largos y técnicos posible para ser precisos.
- B) Adecuados en extensión y claridad, proporcionando información útil sin ambigüedades.
- C) Siempre de color rojo para asegurar que el usuario los lea.
- D) Escritos en varios idiomas de forma simultánea en el mismo cuadro de texto.

RA5: Creación de informes evaluando y utilizando herramientas gráficas

33. En la estructura general de un informe, la sección de Encabezado de Página se utiliza para:

- A) Guardar el código fuente de la consulta SQL.
- B) Mostrar los datos detallados de los registros de la base de datos.
- C) Repetir información como el título o logotipos en la parte superior de todas las páginas.
- D) Calcular el total final (Gran Total) de todo el informe.

34. Los informes incrustados son aquellos que:

- A) Se generan en un servidor externo y requieren un navegador para su visualización.
- B) Forman parte de la propia aplicación y se visualizan directamente dentro de su interfaz gráfica.
- C) No permiten la inclusión de subinformes ni elementos gráficos complejos.
- D) Solo están disponibles como archivos adjuntos exportables en formato PDF.

35. El filtrado de datos en un informe permite:

- A) Seleccionar y mostrar únicamente los registros que cumplen ciertos criterios o parámetros.
- B) Cambiar el color de fondo y la fuente de forma aleatoria.
- C) Borrar permanentemente los datos de la base de datos que no se van a usar.
- D) Optimizar el ancho de banda del bus de memoria del sistema.

36. ¿Qué funcionalidad ofrecen los subinformes?

- A) Son copias de seguridad automáticas del informe principal.
- B) Son informes de menor importancia que el motor de renderizado puede omitir.
- C) Sirven para traducir los campos del informe a otros idiomas.
- D) Permiten insertar un informe dentro de otro para mostrar datos relacionados.

37. En una herramienta de informes, ¿qué diferencia hay entre un parámetro y una variable?

- A) El parámetro es un valor de entrada externo, mientras que la variable se calcula internamente.
- B) El parámetro es obligatorio y la variable es opcional.
- C) Las variables solo funcionan en PDF y los parámetros en Excel.
- D) Los parámetros solo pueden ser números y las variables solo texto.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

38. Dentro de un flujo de trabajo de reporting, ¿cuál es la función principal de un "Visor de Informes" (Report Viewer)?

- A) Editar la sentencia SQL de origen para añadir nuevos campos de datos.
- B) Servir de puente para traducir el diseño del informe a lenguaje de programación C#.
- C) Permitir al usuario la visualización previa, navegación y exportación del informe generado.
- D) Almacenar físicamente los archivos binarios en el servidor de impresión.

39. En el diseño de un informe, ¿a qué se refieren los valores calculados?

- A) A los metadatos de cabecera que especifican la versión del motor de renderizado.
- B) A los resultados obtenidos mediante operaciones aritméticas o lógicas sobre los datos.
- C) A la métrica de rendimiento del procesador requerida para generar el layout.
- D) A los registros en bruto recuperados por la sentencia SQL sin transformar.

40. Las herramientas de generación de informes suelen permitir la exportación a:

- A) Formatos estándar como PDF, Excel (XLSX) o XML.
- B) Archivos de texto plano sin estructura (ASCII) exclusivamente.
- C) Binarios de librerías dinámicas (.DLL) autoejecutables.
- D) Scripts de configuración del kernel del sistema operativo.

RA6: Documentación de aplicaciones

41. ¿Cuál es la característica principal de la ayuda sensible al contexto?

- A) Constituye un repositorio estático que el usuario debe consultar manualmente de forma externa.
- B) Consiste en una base de conocimientos (FAQ) alojada exclusivamente en servidores externos.
- C) Proporciona información de ayuda vinculada directamente al control con el que el usuario interactúa.
- D) Se refiere únicamente a los comentarios de código generados por el programador.

42. ¿Qué herramienta es la más adecuada para confeccionar tutoriales interactivos mediante simulaciones?

- A) Un sistema gestor de bases de datos relacionales.
- B) Herramientas de captura de pantalla y grabación con capacidad de edición.
- C) Un editor de texto básico sin formato (como Notepad).
- D) Un compilador de lenguaje nativo para generar binarios de ayuda.

43. El Manual de Instalación está dirigido principalmente a:

- A) El personal técnico o administradores responsables del despliegue y configuración.
- B) El usuario final que solo necesita conocer la lógica de negocio.
- C) El equipo de diseño gráfico para validar la paleta de colores.
- D) El departamento de marketing para la creación de campañas publicitarias.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

44. En la documentación de una aplicación, la guía de referencia suele contener:

- A) Una narrativa orientada a tareas (Tutorial) para que el usuario complete su primer flujo de trabajo básico.
- B) El protocolo de pruebas de estrés y los resultados de la validación de carga en el entorno de pre-producción.
- C) El histórico de cambios (Changelog) y la hoja de ruta (Roadmap) de las futuras versiones del núcleo.
- D) Una descripción técnica exhaustiva y sistemática de todas las funciones, comandos, clases o APIs del sistema.

45. ¿Cuál es el principio de funcionamiento de las herramientas de generación de ayuda automática?

- A) La rasterización de las ventanas del IDE mediante capturas automáticas.
- B) La extracción de metadatos y comentarios estructurados del código.
- C) El análisis predictivo mediante modelos de lenguaje para adivinar qué hace el código.
- D) La inspección de los archivos de estilo (CSS) de la interfaz gráfica.

46. ¿Cuál es la finalidad técnica de incluir una tabla de contenidos y un índice de búsqueda?

- A) Incrementar la redundancia del archivo para evitar la corrupción de datos.
- B) Implementar un sistema de control de acceso por perfiles.
- C) Optimizar la recuperación de información y navegación eficiente por la documentación.
- D) Almacenar los tokens de sesión de la aplicación para el soporte técnico.

47. Al documentar la estructura de la información persistente, nos referimos a:

- A) La descripción de las bases de datos, archivos y esquemas de almacenamiento permanente.
- B) El diseño visual de las ventanas y diálogos de la interfaz.
- C) El historial de versiones de los compiladores utilizados en el proyecto.
- D) El organigrama y responsabilidades de los desarrolladores del equipo.

48. Los tutoriales multimedia son especialmente útiles para:

- A) Facilitar la transferencia de conocimiento procedimental mediante la combinación de canales cognitivos (visual y auditivo).
- B) Sustituir la documentación de la arquitectura del sistema y los diagramas de entidad-relación de la base de datos.
- C) Automatizar el despliegue de dependencias en el entorno del cliente mediante scripts de ejecución de video.
- D) Reducir la complejidad ciclomática de la interfaz para que no sea necesario implementar ayuda sensible al contexto.

RA7: Preparación de aplicaciones para su distribución evaluando y utilizando herramientas específicas.

49. Un paquete autoinstalable es:

- A) Un script que funciona exclusivamente desde la línea de comandos de Linux.
- B) Un archivo comprimido que el usuario debe extraer manualmente en la ruta de destino.
- C) Un único archivo ejecutable con un asistente que guía el proceso automáticamente.
- D) Un paquete que se ejecuta directamente desde la memoria RAM sin tocar el disco.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

50. El proceso de firma digital en la distribución sirve para:

- A) Validar la compatibilidad de los registros de activación con el esquema de licenciamiento por volumen (KMS).
- B) Generar una suma de comprobación (checksum) que optimiza la desfragmentación de los sectores del disco.
- C) Garantizar la autenticidad del origen e integridad del software mediante un certificado de una autoridad de confianza.
- D) Cifrar el código binario para impedir su ingeniería inversa y asegurar la persistencia de metadatos.

51. Una instalación desatendida se utiliza para:

- A) Instalar la aplicación sin interacción del usuario, ideal para despliegues masivos.
- B) Instalar el software exclusivamente durante periodos de inactividad del servidor.
- C) Evitar que el sistema operativo registre la instalación en su base de datos de programas.
- D) Instalar solo los componentes que no requieren privilegios de administrador.

52. La personalización de un asistente de instalación suele incluir:

- A) La obligación de cambiar el nombre del usuario y la contraseña del equipo.
- B) El borrado de aplicaciones de la competencia durante el proceso.
- C) La modificación directa del código fuente del kernel del sistema.
- D) La incorporación de logotipos, fondos, diálogos específicos e idiomas de la empresa.

53. ¿Qué significa preparar una aplicación para su distribución a través de diferentes canales?

- A) Crear una única versión binaria que solo funcione en un modelo específico de ordenador.
- B) Adaptar el empaquetado para su distribución vía web, tiendas oficiales o soportes físicos.
- C) Emitir anuncios publicitarios en televisión, radio y prensa escrita.
- D) Cambiar el nombre comercial de la aplicación cada vez que se usa un medio distinto.

54. Durante el proceso de desinstalación de una aplicación, ¿cuál es la acción crítica para mantener la integridad del sistema operativo?

- A) Eliminar todos los archivos personales del usuario creados con la aplicación.
- B) Revertir los cambios realizados en el registro del sistema y eliminar las librerías compartidas que ya no se utilicen.
- C) Formatear el sector de arranque donde se encontraba el ejecutable original.
- D) Desactivar el firewall del sistema para permitir el borrado de archivos temporales.

55. Los parámetros de instalación permiten al usuario:

- A) Decidir qué componentes instalar (típica, personalizada) y en qué ruta del sistema.
- B) Modificar el código fuente de la aplicación antes de que comience el copiado.
- C) Cambiar la frecuencia de reloj del procesador para acelerar la instalación.
- D) Alterar los permisos de acceso de otros usuarios del sistema operativo.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

56. Al distribuir una aplicación de escritorio, ¿qué ventaja ofrece un "Instalador Web" (Stub) frente a uno completo (Standalone)?

- A) Garantiza que la instalación funcione en equipos sin ningún tipo de conexión a red.
- B) Es un ejecutable ligero que descarga solo las dependencias necesarias en su versión más reciente.
- C) Permite la omisión de las firmas digitales para un despliegue más rápido.
- D) Se ejecuta exclusivamente dentro del navegador sin privilegios de escritura en disco.

RA8: Evaluar el funcionamiento de aplicaciones diseñando y ejecutando pruebas

57. En el ciclo de vida del software, ¿en qué consisten las pruebas de integración?

- A) En validar de forma aislada el comportamiento de cada método mediante pruebas unitarias.
- B) En someter a la aplicación a una carga máxima para medir el umbral de ruptura.
- C) En verificar que los diferentes módulos o componentes del sistema interactúan correctamente.
- D) En comprobar exclusivamente la compatibilidad de la interfaz con móviles.

58. ¿Cuál es el objetivo de las pruebas de regresión?

- A) Verificar que la aplicación sea compatible con hardware de hace más de una década.
- B) Asegurar que cambios nuevos o correcciones no han roto funcionalidades que ya funcionaban.
- C) Medir el tiempo de carga de la pantalla inicial en una instalación limpia.
- D) Garantizar que el programador ha seguido los estándares de nomenclatura de variables.

59. Las pruebas de estrés se realizan para:

- A) Medir la fatiga visual y el cansancio del usuario tras usar la interfaz.
- B) Evaluar el comportamiento de la aplicación bajo condiciones extremas de carga o falta de recursos.
- C) Comprobar que la interfaz responde bien a resoluciones de pantalla no estándar.
- D) Identificar vulnerabilidades de seguridad y ataques de denegación de servicio.

60. Una versión Beta de una aplicación se define como:

- A) La primera compilación del código realizada por los desarrolladores en local (Alfa).
- B) La versión definitiva ya empaquetada para su venta en tiendas.
- C) Una versión que caduca automáticamente tras 24 horas de uso intenso.
- D) Una versión funcional distribuida a usuarios externos para detectar errores antes del lanzamiento.

61. En el proceso de control de calidad, ¿qué objetivo persiguen las pruebas de seguridad?

- A) Comprobar que el instalador sigue las convenciones de nomenclatura de directorios.
- B) Identificar debilidades en el control de acceso que permitan la pérdida de integridad de datos.
- C) Validar que el tiempo de respuesta del servidor sea inferior a 100 milisegundos.
- D) Verificar que el código fuente no contiene comentarios ofensivos para el cliente.



DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	
Código del ciclo: (1) IFCS02	Denominación completa del título: (1) Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma		
Clave o código del módulo: (1) 0488	Denominación completa del módulo profesional: (1) Desarrollo de Interfaces		

62. ¿Cuál es el objetivo técnico de monitorizar el uso de recursos durante las pruebas?

- A) Evaluar la ergonomía de la interfaz según la frecuencia de interrupciones del ratón.
- B) Verificar que el hardware del usuario opera dentro de los voltajes nominales de fábrica.
- C) Identificar anomalías de rendimiento, como fugas de memoria o picos excesivos de CPU.
- D) Contabilizar el número de personas que están mirando la pantalla durante el test.

63. Las pruebas de aceptación son realizadas generalmente por:

- A) El cliente o usuario final para validar que la aplicación cumple con sus requisitos.
- B) El equipo de desarrollo utilizando herramientas de integración continua.
- C) Un departamento de auditoría de hardware encargado de la eficiencia energética.
- D) El departamento de marketing para evaluar el impacto del logo en el mercado.

64. ¿Qué elemento es indispensable incluir en el documento de "Estrategia de Pruebas" de un proyecto de software?

- A) El código fuente completo de todos los módulos que han superado el test.
- B) La biografía técnica de los desarrolladores que escribieron el código original.
- C) El presupuesto detallado de la campaña de marketing posterior al lanzamiento.
- D) La definición de los niveles de prueba (unitarias, integración, sistema) y los criterios de aceptación.