



PRUEBAS PARA LA OBTENCIÓN DE TÍTULOS DE TÉCNICO Y TÉCNICO SUPERIOR
Convocatoria correspondiente al curso académico 2020-2021

(RESOLUCIÓN de 12 de enero de 2021, de la Dirección General de Educación Secundaria, Formación Profesional y Régimen Especial)

DATOS DEL ASPIRANTE			CALIFICACIÓN
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I.:	Fecha: 11-05-2021	

Código del ciclo: IFCS02	Denominación completa del ciclo formativo: DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA
Clave del módulo: 12	Denominación completa del módulo profesional: Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA
<p>1) Sobre la mesa de examen sólo podrá haber:</p> <ul style="list-style-type: none">- El examen.- Bolígrafo azul o negro- DNI. <p>2) En ningún caso, está permitido el uso de teléfonos móviles, ni ningún otro dispositivo electrónico, deberán estar apagados y guardados.</p> <p>3) Durante la realización de la prueba se observarán todas las normas elementales de comportamiento. Todos permanecerán en silencio. Para preguntar o entregar exámenes se levantará la mano.</p> <p>4) Se debe rellenar los datos del aspirante tanto en esta primera página, como en la hoja de respuestas.</p> <p>5) La prueba consta de 40 preguntas de respuesta múltiple de las que sólo una de ellas es correcta.</p> <p>6) Cada pregunta se responderá en el espacio dejado al efecto, en la hoja de respuestas, la hoja 2. Se usarán X en los recuadros para señalar la respuesta seleccionada.</p> <p>7) Si se quiere rectificar una respuesta contestada, se rellenará toda la casilla de la respuesta incorrecta, tal y como se puede apreciar aquí:</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/>a <input checked="" type="checkbox"/>b <input type="checkbox"/>c <input checked="" type="checkbox"/>d</p> <p>Cualquier tachadura o borrón en una respuesta podrá invalidar toda la puntuación de esta.</p> <p>8) Se dispondrá de una hoja para borrador (o de varias si se requieren), que será proporcionada por el centro. Esa hoja se entregará obligatoriamente al final junto con el examen, si bien nada de lo escrito en la hoja de borrador se valorará en la corrección.</p> <p>La duración de la prueba será de 90 minutos.</p>

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y VALORACIÓN
<p>1) La prueba se calificará sobre 40 puntos.</p> <p>2) Las respuestas correctas tienen calificación de 1 punto cada una, las incorrectas restan 0,25 puntos cada una y las respuestas en blanco 0 puntos.</p>

CALIFICACIÓN FINAL DEL MÓDULO PROFESIONAL	
La nota del módulo será el resultado de truncar al entero más próximo por debajo la puntuación obtenida en la prueba dividida entre cuatro.	
DATOS DEL ASPIRANTE	CALIFICACIÓN
APELLIDOS:	



Nombre:	D.N.I.:	Fecha: 11-05-2021	
---------	---------	----------------------	--

Código del ciclo: IFCS02	Denominación completa del ciclo formativo: DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA
Clave del módulo: 12	Denominación completa del módulo profesional: Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

RESPUESTAS

1 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	11 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	21 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	31 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
2 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	12 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	22 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	32 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
3 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	13 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	23 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	33 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
4 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	14 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	24 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	34 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
5 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	15 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	25 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	35 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
6 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	16 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	26 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	36 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
7 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	17 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	27 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	37 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
8 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	18 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	28 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	38 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
9 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	19 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	29 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	39 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
10 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	20 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	30 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d	40 <input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d

Correctas

Incorrectas

No Puntuadas/Sin Contestar



Comunidad de Madrid

CONTENIDO DE LA PRUEBA

1) Android es un sistema operativo basado en:

- a) UNIX.
- b) IntelliJ IDEA.
- c) Google.
- d) Linux.

2) ¿Cuál de los siguientes nombres no se corresponde con una versión del sistema operativo Android?

- a) KitKat.
- b) Candy.
- c) Oreo.
- d) Donut.

3) Un RecyclerView puede manejar los siguientes LayoutManager o administradores de diseño. Indique el erróneo:

- a) LinearLayoutManager.
- b) GridLayoutManager.
- c) RelativeLayoutManager.
- d) StaggeredGridLayoutManager.

4) Indique cuál de las siguientes no es una librería que permite cargar imágenes de la Internet:

- a) Glide.
- b) Android Picture.
- c) Picasso.
- d) Fresco.

5) Considerando el ciclo de vida de un Fragment, indique cuál es el último método interno característico de su ciclo de vida que ejecutará:

- a) onStop
- b) onDestroyView
- c) onDestroy
- d) onDetach

6) La clase RatingBar:

- a) Maneja números enteros y en la representación gráfica de las estrellas de valoración, las representa rellenas completamente o vacías completamente.
- b) Maneja números reales pero en la representación gráfica de las estrellas de valoración, las representa rellenas completamente o vacías completamente.
- c) Maneja números reales pero en la representación gráfica de las estrellas de valoración, las representa rellenas completamente, hasta la mitad o vacías completamente.
- d) Maneja números reales y en la representación gráfica de las estrellas de valoración, las representa rellenas ajustándose al valor decimal de valoración.

7) La clase LinearLayout hereda directamente de...

- a) La clase Object
- b) La clase ViewGroup
- c) La clase Container
- d) La clase Layout

8) La clase RadioGroup hereda directamente de...

- a) La clase ViewGroup
- b) La clase View
- c) La clase LinearLayout
- d) La clase Object



Comunidad de Madrid

9) La implementación de la interfaz `View.OnLongClickListener...`

- a) dispone de un método abstracto que devuelve un booleano `true` para indicar que el evento debe continuar para otros receptores de clic.
- b) dispone de un método abstracto que devuelve un booleano `false` para indicar que el evento debe continuar para otros receptores de clic.
- c) dispone de un método abstracto sin valor de retorno.
- d) dispone de un método abstracto que devuelve un `long` relativo a la duración del evento de clicado.

10) Los objetos de la clase `Toast...`

- a) disponen de un método `setGravity()` para poder situar dicho componente en cualquier sitio de la pantalla.
- b) disponen de un método `setPosition()` para poder situar dicho componente en cualquier sitio de la pantalla.
- c) siempre se sitúan en la zona central de la pantalla.
- d) siempre se sitúan en la zona inferior de la pantalla.

11) Si queremos recoger de una base de datos los elementos que compondrán los ítems seleccionables de un objeto de la clase `Spinner`, usaremos:

- a) `CursorAdapter`
- b) `ArrayAdapter`
- c) `BDAAdapter`
- d) `ItemAdapter`

12) La clase `TimePickerDialog` a través de su constructor maneja:

- a) Horas y minutos y vista de 12 horas.
- b) Horas, minutos y segundos y vista de 12 horas.
- c) Horas y minutos y vistas de 12 y 24 horas.
- d) Horas, minutos y segundos y vistas de 12 y 24 horas.

13) En relación a la programación de wearables Android con Android Studio...

- a) Android Studio permitirá elegir este tipo de dispositivo entre otros muchos durante la fase de creación de proyecto.
- b) Es necesario instalar un plugin adicional tras haber instalado Android Studio.
- c) Android Studio no permite programar aplicaciones para estos dispositivos.
- d) Android Studio solo es aplicable a móviles inteligentes y tabletas.

14) En un proyecto de Android Studio...

- a) Normalmente tanto la parte lógica como la parte de presentación se programan con Java.
- b) Normalmente la parte gráfica se programa con editores de imágenes.
- c) Normalmente, la parte lógica se corresponderá con archivos `.java`, y la parte gráfica con archivos `.xml`.
- d) Normalmente la parte lógica se programa en XML.

15) ¿Cuál de los siguientes no es un típico caso de uso de un `Intent`?

- a) Iniciar una actividad.
- b) Activar/desactivar un sensor.
- c) Arrancar un servicio.
- d) Enviar un mensaje a otras aplicaciones.

16) ¿Qué tipo de `Layout` admite posicionamiento circular de componentes?

- a) `ConstraintLayout`.
- b) `RelativeLayout`.
- c) `CircularLayout`.
- d) `RoundLayout`.



Comunidad de Madrid

17) Cuando ejecutamos una tarea usando AsyncTask, ¿qué método es posible que sea llamado más de una vez?

- a) onPreExecute()
- b) doInBackground()
- c) onProgressUpdate()
- d) onPostExecute()

18) El valor de retorno del método doInBackground() de la clase AsyncTask, se transfiere como un parámetro a:

- a) onPreExecute()
- b) onPostExecute()
- c) publishProgress()
- d) onProgressUpdate()

19) ¿Cuál de los siguientes sensores nos da información en tres ejes (x,y,z)?

- a) TYPE_LIGHT: Sensor de luz.
- b) TYPE_PRESSURE: Sensor de presión.
- c) TYPE_ORIENTATION: Sensor de orientación.
- d) TYPE_PROXIMITY: Sensor de proximidad.

20) ¿Qué paso es imprescindible para acceder a los datos de un sensor?

- a) Coger los datos dentro del método onAccuracyChanged().
- b) Escribir un manejador de eventos dentro de una clase View.
- c) Registrar el sensor y asignarle un escuchador de eventos.
- d) Ajustar la frecuencia de muestreo a SENSOR_DELAY_UI.

21) ¿Cómo se recogen los eventos de selección de un ítem menú?

- a) Declarando el atributo onClick.
- b) Mediante una intención o intent.
- c) Sobrescribiendo el método onCreateOptionsMenu().
- d) Sobrescribiendo el método onOptionsItemSelected().

22) Cada ítem de menú tiene una serie de atributos. ¿Cuál de los siguientes no es un atributo de menú?

- a) Icono.
- b) método que se ejecutará al seleccionar una opción.
- c) título que se mostrará.
- d) identificador (id).

23) ¿Cómo se añade un menú a una Actividad?

- a) Mediante una vista definida en xml
- b) Mediante una nueva actividad para controlar el menú
- c) Mediante el AndroidManifest.xml
- d) Mediante el método onCreateOptionsMenu()

24) ¿Dónde se almacenan los ficheros de menús?

- a) res/menu
- b) res/layout
- c) res/values
- d) res/menus



Comunidad de Madrid

25) ¿Qué finalidad tiene el siguiente código?

```
Bundle extras = getIntent().getExtras();  
String s = extras.getString("usuario");  
int i = extras.getInt("edad");
```

- a) Enviar datos a una actividad que vamos a lanzar.
- b) Recoger los datos que nos han pasado a la actividad.
- c) Devolver los datos a la actividad que nos ha lanzado.
- d) Ninguna de las anteriores.

26) ¿Qué finalidad tiene el siguiente código?

```
Intent intent = new Intent(this, B.class);  
intent.putExtra("Respuesta", "Devuélveme aquí la respuesta");  
startActivity(intent);
```

- a) Envía información a la actividad lanzada, sin esperar respuesta.
- b) Lee la información recibida desde la actividad que los ha lanzado.
- c) Devolver los datos a la actividad que nos ha lanzado.
- d) Ninguna de las anteriores.

27) ¿Cómo almacena Android las preferencias seleccionadas por el usuario?

- a) En un fichero xml.
- b) En un documento de texto plano.
- c) Como variables de la aplicación.
- d) Todas las respuestas son ciertas.

28) Las intenciones también se utilizan para que las actividades intercambien información. ¿Qué parte de la intención se utiliza con este propósito?

- a) Nombre del componente.
- b) Acción.
- c) Datos.
- d) Extras.

29) ¿Cuál es la función del hilo de ejecución principal?

- a) Atender el interfaz de usuario.
- b) Realizar trabajo intensivo.
- c) Ejecutar los métodos del API Android.
- d) Realizar la animaciones y trabajo multimedia.

30) ¿Cuántos hilos de ejecución se lanzan en una aplicación Android?

- a) El principal más el del interfaz de usuario.
- b) El principal más uno por cada Actividad o servicio.
- c) El principal más los que se hayan lanzado desde la aplicación.
- d) El principal más el del sistema operativo.

31) ¿Qué hay que realizar para utilizar un escuchador de evento (event listener)?

- a) Implementar el interfaz del event listener.
- b) Escribir todos los métodos del interfaz del event listener.
- c) Registrar el objeto que recibirá los eventos del event listener.
- d) Todas las respuestas son correctas.

32) ¿Cuál es el primer método que se llama en el ciclo de vida de una actividad?

- a) onStart()
- b) onResume()
- c) onCreate()
- d) onPause()



Comunidad de Madrid

33) ¿Qué tres métodos y en qué orden son llamados cuando se arranca por primera vez una actividad?

- a) onCreate(), onStart() y onResume()
- b) onStart(), onCreate() y onRestart()
- c) onStart(), onCreate() y onResume()
- d) onRestart(), onStart() y onCreate()

34) Cuando creamos una base de datos utilizando la clase SQLiteOpenHelper ¿Que característica es cierta?

- a) La base de datos será eliminada automáticamente cuando desinstalamos la aplicación.
- b) Disponemos de un mecanismo que nos permitirá en una futura crear una versión diferente de nuestra base de datos.
- c) Se verifica si la base de datos todavía no ha sido creada y en este caso se invoca al método onCreate() para crearla.
- d) Todas las respuestas son correctas.

35) ¿Qué relación hay entre fragments y actividades?

- a) La clase Fragment es descendiente de Activity.
- b) Los fragments reemplazan a las actividades en el diseño del IU.
- c) Los fragments los utilizaremos en tabletas y las actividades en móviles.
- d) Una actividad puede contener varios fragments.

36) ¿Qué es una transacción en un fragment?

- a) Adición, intercambio o eliminación de un fragment.
- b) Un mecanismo de comunicación entre fragments.
- c) Un movimiento en la pila de navegación.
- d) Ninguna de las anteriores.

37) ¿Cómo se conceden los permisos peligrosos a partir de Android 6.0?

- a) Cuando instalamos la aplicación indicamos los permisos peligrosos que queremos conceder
- b) La aplicación nos preguntará cuando necesite un permiso. En ese momento podremos concedérselo o no.
- c) La aplicación nos preguntará la primera vez que la arranquemos. En ese momento podremos concedérselo o no.
- d) La aplicación ya no solicita permisos peligrosos a partir de esta versión, y directamente no se pueden realizar funcionalidades que pongan en riesgo la seguridad de los datos del usuario.

38) ¿Qué método es recomendable utilizar para leer un fichero de la memoria externa?

- a) openFileInput()
- b) openFileOutput()
- c) getFilesDir()
- d) getExternalStorageDirectory()

39) Indique la afirmación errónea en relación a los métodos startActivity() y startActivityForResult():

- a) startActivity() iniciará una nueva actividad y no se preocupará cuando dónde y cómo termina esa actividad.
- b) startActivityForResult() espera retornos de llamada cuando la actividad iniciada decide terminar.
- c) startActivity () iniciará la actividad que desea iniciar sin preocuparse por obtener ningún resultado de la actividad llamada.
- d) El método startActivityForResult() recibe como parámetro únicamente la Intent pero devuelve un resultado.

40) En relación al token identificador de dispositivo que utiliza Firebase en las aplicaciones que lo implementan:

- a) Es único, ya sea dispositivo real o virtual, nunca repetible.
- b) Es diferente si las APIs de los dispositivos reales o virtuales son diferentes. Si las APIs son iguales, si podrá repetirse.
- c) Si se prueba con dispositivos virtuales en el mismo ordenador, su valor sí será el mismo siempre, pues depende de la IP del dispositivo virtual.
- d) Si se prueba con dispositivos virtuales en el mismo ordenador, su valor sí será el mismo si los dispositivos virtuales tienen la misma API.