UI Fundamentals

Reactivos

Pregunta 1

¿Cuál de las siguientes NO está listada como una característica de una UI efectiva en Android?

Opciones:

a. Ser visualmente atractiva.
b. Tener un tiempo de respuesta lento.
c. Prestar atención a los detalles de calidad.
d. Ser clara y concisa.

Pregunta 2

¿Cuál es el beneficio de realizar pruebas de UI durante el proceso de desarrollo?

Opciones:

a. Asegurar que la aplicación se use solo en un tipo de dispositivo.
b. Asegurar que el funcionamiento de la aplicación sea fluido y libre de errores.
c. Asegurarse de que la aplicación use solo imágenes de alta resolución.
d. Garantizar que la aplicación tenga muchos elementos en la pantalla.

Pregunta 3

¿Cuál de los siguientes es un error común en el diseño de UI?

Opciones:

a. Proporcionar mensajes de error claros.
b. Hacer que la aplicación sea intuitiva.
c. Diseñar una aplicación para una sola resolución de pantalla.
d. Alinear los elementos adecuadamente.

Pregunta 4

¿Qué deberías evitar al diseñar una UI para garantizar una experiencia de usuario coherente y agradable?

Opciones:

a. Utilizar mensajes de error claros y comprensibles.
b. Asegurar que los botones y formularios sean intuitivos.
c. Incluir muchos elementos y funcionalidades en una sola pantalla.
d. Realizar pruebas de usabilidad regularmente.

Pregunta 5

En un contexto de la prevención de la frustración del usuario, ¿cuál es una práctica recomendada al diseñar una UI?

Opciones:

a. Mantener una consistencia en la UI a lo largo de la aplicación.
b. Cambiar frecuentemente las reglas y la estructura de la UI.
c. Diseñar formularios largos y complejos.
d. Utilizar iconos de baja calidad para reducir el tamaño de la aplicación.

Pregunta 6

¿Cuál es la importancia de la comunicación en la interfaz de usuario en Android?

Opciones:

a. Facilitar la interacción entre el usuario y la aplicación para una mejor experiencia.
b. Asegurar que la aplicación sea compatible con todos los dispositivos.
c. Reducir el tamaño de la aplicación para ahorrar espacio en el dispositivo.
d. Aumentar la velocidad de la aplicación.

Pregunta 7

¿Qué se busca lograr con una UI intuitiva en una aplicación Android?

Opciones:

a. Que el usuario necesite un manual para entender cómo funciona.
b. Que la aplicación sea utilizada solo por usuarios expertos.
c. Que la aplicación tenga muchas funciones complejas.
d. Que el usuario alcance sus objetivos de manera fácil y sin confusión.

Pregunta 8

¿Cuál es el propósito de la retroalimentación en una aplicación móvil?

Opciones:

a. Hacer que la aplicación sea más pesada y compleja.
b. Reducir la interacción del usuario con la aplicación.
c. Obligar al usuario a leer largos textos de ayuda.
d. Informar al usuario si una acción fue exitosa o fallida.

Pregunta 9

Si estás desarrollando una aplicación Android para un público amplio, ¿qué enfoque de comunicación en la UI deberías priorizar?

Opciones:

a. Asegurar claridad y precisión en la información.
b. Utilizar un lenguaje técnico avanzado.
c. Incluir muchas funciones en una sola pantalla.
d. Centrarse en animaciones complejas.

Pregunta 10

En una aplicación de compras, ¿cómo debería implementarse la retroalimentación para mejorar la experiencia del usuario?

Opciones:

a. Evitar cualquier tipo de retroalimentación para simplificar la interfaz.
b. Proporcionar retroalimentación visual y sonora tras cada acción.
c. Usar textos largos para explicar cada acción realizada.
d. Limitar la retroalimentación a errores técnicos solamente.

Pregunta 11

¿Cuál es el propósito principal de las vistas (views) en una aplicación Android?

Opciones:

a. Almacenar datos de la aplicación.
b. Controlar la lógica de negocio de la aplicación.
c. Gestionar la comunicación entre diferentes aplicaciones.
d. Ser los elementos de la UI que son visibles y con los que el usuario puede interactuar.

Pregunta 12

¿Qué es un ViewGroup en el contexto de UI para Android?

Opciones:

a. Una base de datos utilizada en aplicaciones Android.
b. Un servicio que se ejecuta en segundo plano.
c. Un tipo de animación en las interfaces de usuario.
d. Un contenedor invisible que define la estructura de diseño de View y otros ViewGroup.

Pregunta 13

¿Cuál es la diferencia principal entre un View y un ViewGroup en Android?

Opciones:

a. View muestra un elemento interactivo, mientras que ViewGroup es un contenedor.
b. View es un contenedor, mientras que ViewGroup es un elemento interactivo.
c. View gestiona la lógica de negocio, mientras que ViewGroup almacena datos.
d. View es un servicio en segundo plano, mientras que ViewGroup es una base de datos.

Pregunta 14

Al diseñar una interfaz de usuario para una aplicación Android, ¿qué enfoque deberías tomar para la jerarquía de vistas?

Opciones:

a. Priorizar el uso de animaciones sobre la claridad de la interfaz.
b. Crear una jerarquía plana con un mínimo de vistas anidadas.
c. Implementar una jerarquía compleja con muchas vistas anidadas.
d. Utilizar múltiples elementos raíz en cada archivo de diseño XML.

Pregunta 15

Si estás desarrollando una aplicación Android que requiere compartir información con otras aplicaciones, ¿qué componente deberías implementar?

Opciones:

a. Intent.
b. Broadcast Receiver.
c. Content Provider.
d. Service.

Pregunta 16

¿Cuál es la principal diferencia entre un tema y un estilo en Android?

Opciones:

a. Un tema es para una sola View, mientras que un estilo es para toda la aplicación.
b. No hay diferencia; tema y estilo son términos intercambiables.
c. Un estilo es para animaciones, y un tema para colores y fuentes.
d. Un estilo define la apariencia de una sola View, mientras que un tema es una colección de recursos para múltiples Views.

Pregunta 17

¿Cómo se aplica un estilo a una vista en Android?

Opciones:

a. Mediante el uso de un archivo JavaScript.
b. Con código Java o Kotlin exclusivamente.
c. A través de un archivo de configuración externo.
d. Utilizando el atributo @style en la vista.

Pregunta 18

¿Cuál es la jerarquía de prioridad en la aplicación de estilos en Android?

Opciones:

a. Aplicación de un tema a una colección de vistas, estilo a nivel de carácter o párrafo, atributos de forma programática.
b. Estilo predeterminado, aplicación de un estilo a una vista, atributos individuales directamente a una vista.
c. Atributos individuales directamente a una vista, aplicación de un estilo a una vista, estilo predeterminado.
d. Estilo determinado de la vista, aplicación de un tema a una colección de vistas, estilo a nivel de carácter o párrafo.

Pregunta 19

Si deseas aplicar un tema oscuro a toda tu aplicación Android, ¿dónde deberías definir este tema?

Opciones:

a. En el archivo AndroidManifest.xml.
b. En cada archivo XML de cada vista.
c. En un archivo JavaScript externo.
d. En el archivo MainActivity.java.

Pregunta 20

¿Cómo aplicarías un estilo específico a un botón en tu aplicación Android?

Opciones:

a. Cambiando la configuración del dispositivo donde se ejecuta la aplicación.
b. Usando el atributo @style en la definición del botón en el archivo XML.
c. Implementando un archivo CSS.
d. Modificando directamente las propiedades del botón en el código Java/Kotlin.

Pregunta 21

¿Qué se debe hacer si el emulador se desconecta y no lanza la aplicación?

Opciones:

a. Reinstalar Android Studio.
b. Cambiar a un emulador diferente.
c. Cerrar el emulador y ejecutarlo nuevamente.
d. Actualizar el sistema operativo del dispositivo.

Pregunta 22

¿Qué problema se puede encontrar al compilar y ejecutar una aplicación en Android Studio y cómo se soluciona?

Opciones:

a. Falta de memoria RAM, solucionado aumentando la RAM asignada.
b. Incompatibilidad de versiones, solucionado actualizando Android Studio.

c. Fallo de conexión a Internet, solucionado revisando la red.
d. Error 'cmd package install-create', solucionado con un reinicio de Cold Boot del emulador.

Pregunta 23

De los siguientes, ¿cuál es un problema conocido relacionado con la configuración de proyectos en Android Studio?

Opciones:

a. Problemas con Gradle al intentar utilizar IPv4 en lugar de IPv6.
b. Incompatibilidad con ciertos lenguajes de programación.
c. Falta de plantillas para ciertos tipos de proyectos.
d. Problemas con Gradle al intentar utilizar IPv4 en lugar de IPv6.

Pregunta 24

Si al intentar sincronizar tu proyecto en Android Studio recibes un mensaje de error 'Connection to the Internet denied', ¿cuál sería un paso adecuado para resolverlo?

Opciones:

a. Verificar la configuración de la red en el emulador.
b. Aumentar la memoria asignada al emulador.
c. Revisar la configuración de firewall en tu sistema operativo.
d. Cambiar la configuración del proxy en Android Studio.

Pregunta 25

Si te encuentras con un problema de teclado congelado en Linux mientras usas Android Studio, ¿cuál sería una solución viable?

Opciones:

a. Cambiar el entorno de escritorio de Linux.
b. Aumentar la memoria asignada a Android Studio.
c. Seguir las soluciones descritas en la documentación oficial de Android Studio.
d. Reinstalar los controladores del teclado.

Pregunta 26

¿Cuál es el propósito principal de un wireframe en el desarrollo de interfaces de usuario?

Opciones:

a. Centrarse en la funcionalidad, comportamiento y prioridad del contenido.
b. Definir la paleta de colores y estilos de tipografía.
c. Crear gráficos detallados y representativos.
d. Programar las funcionalidades de la interfaz.

Pregunta 27

¿Qué caracteriza a un wireframe de alta fidelidad?

Opciones:

a. Es un modelo simple, generalmente hecho a mano y sin colores
b. Se enfoca únicamente en la estructura del contenido.
c. Incluye anotaciones y subtítulos, pero sin detalles visuales.
d. Permite interacciones y simulación de clics en los botones.

Pregunta 28

¿Cuál es una ventaja de utilizar wireframes en el desarrollo de aplicaciones?

Opciones:

a. Permiten realizar evaluaciones detalladas del diseño.
b. Sirven para programar directamente las funcionalidades de la aplicación.
c. Eliminan la necesidad de pruebas de usabilidad.
d. Facilitan la comprensión del proyecto y visualización de la aplicación.

Pregunta 29

Estás en la fase inicial de desarrollo de una aplicación y necesitas presentar una idea general del diseño a los stakeholders para obtener su aprobación. ¿Qué herramienta sería la más adecuada para este propósito?

Opciones:

a. Un prototipo de papel detallado.
b. Un diseño gráfico completo.
c. Un wireframe de baja fidelidad.
d. Un wireframe de alta fidelidad.

Pregunta 30

Si quieres realizar una prueba de usabilidad para evaluar cómo los usuarios navegarán a través de tu aplicación, ¿qué tipo de wireframe sería el más adecuado?

Opciones:

a. Wireframe de baja fidelidad.
b. Wireframe anotado.
c. Prototipo de papel.
d. Wireframe de alta fidelidad.

Pregunta 31

¿Cuál es el propósito principal de habilitar la reducción de código en una aplicación Android?

Opciones:

a. Reducir el tamaño de la aplicación.
b. Aumentar la velocidad de la aplicación.
c. Aumentar la seguridad de la aplicación.
d. Mejorar la interfaz de usuario.

Pregunta 32

¿Qué archivo se crea automáticamente en el directorio raíz de un módulo nuevo en Android Studio y qué contiene?

Opciones:

a. proguard-rules.pro, contiene reglas ProGuard personalizadas.
b. build.gradle, contiene configuraciones de compilación.
c. AndroidManifest.xml, contiene configuraciones del manifiesto.
d. MainActivity.java, contiene el código principal de la aplicación.

Pregunta 33

¿Cuál es el efecto de configurar la propiedad minifyEnabled en true en el archivo build.gradle de un proyecto Android?

Opciones:

a. Habilita la depuración detallada.
b. Activa la reducción de código.
c. Incrementa el tamaño del archivo APK.
d. Desactiva la ofuscación de código.

Pregunta 34

Si estás desarrollando una aplicación Android y necesitas reducir su tamaño, ¿qué propiedad deberías configurar en true en tu archivo build.gradle?

Opciones:

a. debuggable
b. jniDebuggable
c. minifyEnabled
d. testCoverageEnabled

Pregunta 35

Estás optimizando una aplicación Android y quieres asegurarte de que las clases y métodos no utilizados se eliminen. ¿Qué herramienta deberías asegurarte de que esté habilitada?

Opciones:

a. Lint.
b. Gradle Daemon.
c. Android Profiler.
d. R8.

Pregunta 36

¿Cuál es el propósito principal de aplicar medidas de seguridad en las aplicaciones móviles?

Opciones:

a. Aumentar la velocidad de la aplicación.
b. Mejorar la interfaz de usuario.
c. Reducir el tamaño de la aplicación.
d. Proteger los datos y la integridad de la aplicación.

Pregunta 37

¿Qué se debe hacer para evitar que aplicaciones de terceros accedan a los proveedores de contenido de tu app?

Opciones:

a. Inhabilitar el acceso a los proveedores de contenido.
b. Aplicar permisos de solo lectura.
c. Firmar la aplicación con una clave única.

d. Usar siempre HTTPS.

Pregunta 38

¿Qué medida se debe tomar al usar objetos WebView en una aplicación Android para mejorar la seguridad?

Opciones:

a. Almacenar datos sensibles en WebView.
b. Usar una lista de entidades permitidas para restringir el contenido.
c. Habilitar siempre la interfaz de JavaScript.
d. Permitir la navegación libre en cualquier sitio web.

Pregunta 39

Si estás desarrollando una aplicación que necesita compartir datos sensibles con otra aplicación, ¿qué técnica deberías utilizar para asegurar una comunicación segura?

Opciones:

a. Enviar los datos directamente a través de SMS.
b. Utilizar un intent implícito sin restricciones.
c. Aplicar permisos basados en firmas.
d. Almacenar los datos en un servidor externo y acceder a ellos desde ambas aplicaciones.

Pregunta 40

Si deseas evitar que tu aplicación Android sea vulnerable a ataques a través de su componente WebView, ¿qué deberías hacer?

Opciones:

a. Permitir la navegación a cualquier sitio web.
b. Habilitar la interfaz de JavaScript para todos los sitios.
c. Usar WebView para mostrar contenido sensible.
d. Restringir el contenido que pueden cargar los objetos WebView.