



### Cuadernillo de examen

ASIGNATURA	Interacción hombre-máquina	CÓDIGO	208
	Interacción persona-ordenador		
CONVOCATORIA	Primer parcial febrero 2005	PLAN DE ESTUDIOS	2000/2002
ESPECIALIDAD	Común	CURSO	2º
TURNO	Mañana	CURSO ACADÉMICO	2004/2005
CARÁCTER	Anual	PROGRAMA	Ingeniería Técnica en Informática Ingeniería Informática
DURACIÓN APROXIMADA			

APELLIDOS: ..... NOMBRE: .....

GRUPO: ..... NÚMERO DE EXPEDIENTE: .....

### Primera parte: Interacción persona-ordenador

**Seleccione la opción correcta en el cuadernillo de examen. Sólo existe una opción verdadera, si considera que hay más de una, justifíquelo junto a la pregunta. Cada pregunta bien contestada valdrá 0,2 puntos. Cada opción mal contestada restará 0,1 puntos. Las preguntas no contestadas no restan puntos.**

- Paradigma de interacción:**
  - Es, por ejemplo, el ordenador personal.
  - Son ejemplos o modelos de los que se derivan todos los sistemas interactivos.
  - Las dos respuestas anteriores son correctas.
- La *affordance* de una interfaz de usuario:**
  - Hace referencia al conjunto de controles disponibles en la interfaz.
  - Debe evitarse a toda costa.
  - Indica que la forma u otros atributos del objeto debe sugerir la lo que se puede hacer con ella.
- Cuando en una interfaz basada en Windows el usuario debe elegir una de entre una cantidad muy numerosa de opciones:**
  - El componente de la interfaz que se debería utilizar sería una casilla de verificación o CheckBox.
  - El componente de la interfaz que se debería utilizar sería algún tipo de cuadro de lista (ListBox o similares).
  - El componente de la interfaz que se debería utilizar sería un botón de radio (RadioButton).
- Dentro de los principios de usabilidad, la predicción:**
  - Hace referencia a la consistencia del sistema.
  - Hace referencia a la facilidad de aprendizaje del sistema.
  - Hace referencia a la solidez del sistema.
- Los estilos de interacción:**
  - Agrupan las distintas formas en que los usuarios se comunican con el ordenador.
  - Son, entre otros, los menús, las interfaces *point-and-clickpoint-and-click* y la realidad virtual.
  - Son, entre otros, los menús, la interfaz WIMP y la computación ubicua.
- Los primitivos sistemas de tiempo compartido utilizan una interfaz:**
  - De línea de órdenes.
  - WIMP.
  - Ninguna de las dos respuestas es correcta.
- El uso de mayúsculas en los textos de un sistema interactivo:**
  - Favorece la legibilidad del texto.
  - Disminuye la legibilidad del texto.
  - Es una cuestión estética que debería quedar a elección del usuario.
- El uso de ventana modales:**
  - Mejora el control del usuario sobre el sistema.
  - Impide que el usuario tome el control del sistema.
  - Es altamente recomendable para el diseño de sistemas interactivos.



**Cuadernillo de examen**

ASIGNATURA	Interacción hombre-máquina Interacción persona-ordenador	CÓDIGO	208
CONVOCATORIA	Primer parcial febrero 2005	PLAN DE ESTUDIOS	2000/2002
ESPECIALIDAD	Común	CURSO	2º
TURNO	Mañana	CURSO ACADÉMICO	2004/2005
CARÁCTER	Anual	PROGRAMA	Ingeniería Técnica en Informática Ingeniería Informática
DURACIÓN APROXIMADA			

APELLIDOS: ..... NOMBRE: .....

GRUPO: ..... NÚMERO DE EXPEDIENTE: .....

**9. La computación cooperativa:**

- Es un paradigma de interacción.
- Es un estilo de interacción.
- Trata de que distintos sistemas infomáticos, con sistemas operativos distintos, colaboren entre sí.

**10. Las reglas de oro de Mandel:**

- Tienen como principios la facilidad de aprendizaje, la consistencia y la solidez.
- Tienen como objetivos colocar a los usuarios en el control de la interfaz, reducir la carga de memoria y hacer una interfaz de usuario consistente.
- Ninguna de respuestas anteriores son correctas.

**Conteste brevemente a cada una de las siguientes preguntas**

1. La interacción asistida. Diferencia entre agentes y asistentes.  
**Puntuación: 1 punto.**



---

**Cuadernillo de examen**

---

ASIGNATURA	Interacción hombre-máquina Interacción persona-ordenador	CÓDIGO	208
CONVOCATORIA	Primer parcial febrero 2005	PLAN DE ESTUDIOS	2000/2002
ESPECIALIDAD	Común	CURSO	2º
TURNO	Mañana	CURSO ACADÉMICO	2004/2005
CARÁCTER	Anual	PROGRAMA	Ingeniería Técnica en Informática Ingeniería Informática

---

DURACIÓN APROXIMADA

---

APELLIDOS: ..... NOMBRE: .....

GRUPO: ..... NÚMERO DE EXPEDIENTE: .....

---

2. Describa tres paradigmas de interacción muy utilizados actualmente.

**Puntuación: 1 punto.**

3. Las Reglas de Oro de Mandel.

**Puntuación: 1 punto.**



---

### **Cuadernillo de examen**

ASIGNATURA	Interacción hombre-máquina	CÓDIGO	208
	Interacción persona-ordenador		
CONVOCATORIA	Primer parcial febrero 2005	PLAN DE ESTUDIOS	2000/2002
ESPECIALIDAD	Común	CURSO	2º
TURNO	Mañana	CURSO ACADÉMICO	2004/2005
CARÁCTER	Anual	PROGRAMA	Ingeniería Técnica en Informática Ingeniería Informática
DURACIÓN APROXIMADA			

---

APELLIDOS: ..... NOMBRE: .....

GRUPO: ..... NÚMERO DE EXPEDIENTE: .....

---

### **Segunda parte: programación visual**

1. El Runtime del Lenguaje Común (CLR) de Framework .NET. Funciones que realiza. El lenguaje MSIL. Proceso de compilación de una aplicación.  
**Puntuación: 1 punto**
2. Visibilidad de las variables es Visual Basic .NET. Niveles de visibilidad , modificadores de acceso en la declaración y lugar donde puede realizarse.  
**Puntuación: 0,75 puntos**
3. La clase ARRAY. Declaración. Inicialización. Arrays dinámicos. Métodos de ordenación y búsqueda.  
**Puntuación: 1 punto**
4. Hacer las declaraciones necesarias para almacenar en una estructura de memoria los datos de una serie de clientes. Por cada cliente se almacenará información sobre:
  - *Nif, Nombre, Email*: cadena
  - *FechaAlta*: Fecha
  - *Edad*: Numérico entero
  - *Abonado*: LógicoEscribir además un procedimiento de usuario que permita introducir los datos de un cliente en la posición de la estructura.  
**Puntuación: 1,25 puntos**
5. Codifique una función de usuario que permita buscar a un cliente de la estructura anterior a partir de una fecha de alta que se pasará como argumento. La función deberá devolver la posición del cliente o -1 si no se encuentra (se supone que no existen fechas repetidas).  
**Puntuación: 1 punto**