

## PAC 1 (UF2)

Fecha de entrega 25 de nov en 23:59    Puntos 1.6    Preguntas 3  
 Disponible 8 de nov en 0:00 - 25 de nov en 23:59 18 días    Límite de tiempo Ninguno

### Detalles de la entrega:

Hora:	110 minutos
Puntaje actual:	1.6 de 1.6
se mantuvo el puntaje:	1.6 de 1.6

## Instrucciones

### Introducción al desarrollo multimedia

#### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

#### OBJETIVOS:

1. Conocer el funcionamiento de Java API Framework.
2. Identificar las herramientas que se incluyen en la API de Google.



Este examen fue bloqueado en 25 de nov en 23:59.

## Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	110 minutos	1.6 de 1.6

Puntaje para este examen: **1.6** de 1.6  
 Entregado el 8 de nov en 20:39  
 Este intento tuvo una duración de 110 minutos.

**Pregunta 1** 0.5 / 0.5 pts

Las aplicaciones dentro del mercado de android, por lo general, no son aplicaciones multimedia.

True

False

¡Correcto!

**Pregunta 2** 0.6 / 0.6 pts

Mientras estamos trabajando con una aplicación para enviar mensajes con otro usuario, podemos usar al mismo tiempo una aplicación que reproduzca un archivo de sonido, teniendo en cuenta que ésta última lo haga en segundo plano.

Verdadero

Falso

¡Correcto!

**Pregunta 3** 0.5 / 0.5 pts

Dentro de la arquitectura del sistema de los dispositivos Android tenemos servicios que se pueden clasificar en dos tipos. Los que pertenecen al grupo de los servicios del sistema son:(marca solo los que pertenecen a este conjunto):

Servicios de búsqueda

Servicios la Cámara del dispositivo

Servicios MediaPlayer

Gestor de Actividades

Gestor de Ventanas

Núcleo LINUX

HAL

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

Puntaje del examen: **1.6** de 1.6

## PAC 2 (UF2)

Fecha de entrega 25 de nov en 23:59 Puntos 1.7 Preguntas 5  
 Disponible 11 de nov en 0:00 - 25 de nov en 23:59 15 días Límite de tiempo Ninguno

### Detalles de la entrega:

Hora:	7 minutos
Puntaje actual:	1.7 de 1.7
se mantuvo el puntaje:	1.7 de 1.7

## Instrucciones

### Aplicaciones multimedia



### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.



### OBJETIVOS:

1. Identificar las clases utilizadas en las aplicaciones multimedia.
2. Conocer el funcionamiento de Firebase y cómo introducirle código.



Este examen fue bloqueado en 25 de nov en 23:59.

## Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	7 minutos	1.7 de 1.7

Puntaje para este examen: 1.7 de 1.7  
 Entregado el 12 de nov en 18:49  
 Este intento tuvo una duración de 7 minutos.

**Pregunta 1**
0.34 / 0.34 pts

Además de la clase MediaPlayer, Android pone a nuestra disposición otras clases capaces de gestionar archivos de sonido. Indica a qué clase pertenece cada definición:

Esta clase se recomienda usar para reproducir pequeños efectos de sonido  
ToneGenerator

Puede gestionar una cola de sonidos de forma que sepa en cada momento cuál o cuáles de ellos debe reproducir  
SoundPool

Esta clase se recomienda en aquellos casos sonidos decodificados en forma de pulsos y que estén almacenados en la memoria  
AudioTrack

Permite reproducir archivos de música en formato MP3 de una forma sencilla  
MediaPlayer

**Respuesta 1:**

¡Correcto!  ToneGenerator

**Respuesta 2:**

¡Correcto!  SoundPool

**Respuesta 3:**

¡Correcto!  AudioTrack

**Respuesta 4:**

¡Correcto!  MediaPlayer

**Pregunta 2**
0.34 / 0.34 pts

Para poder realizar aplicaciones que permitan registrar vídeos grabados con el dispositivo tendremos que gestionar el uso de la cámara frontal y/o trasera del mismo para registrar las imágenes, así como del micrófono para registrar los sonidos. Desde la API 20 de Android, ya podemos indicar las rutas para almacenar esta información tanto en memoria interna como externa, desde cualquier Activity.

Verdadero

¡Correcto!  Falso

**Pregunta 3**
0.34 / 0.34 pts

¿En qué archivo se especifican los permisos de aquella información con la que se va a trabajar?

¡Correcto!  AndroidManifest.xml

AndroidConfig.xml

AccessAndroid.xml

PermissionsAPP.xml

**Pregunta 4**
0.34 / 0.34 pts

Para poder incorporar vídeos a través de URLs externas en nuestra aplicación debemos configurar un permiso de tipo:

VIDEO\_URL

MEDIA\_STORAGE

¡Correcto!  INTERNET

VIDEO\_EXTERNAL

**Pregunta 5**
0.34 / 0.34 pts

Cuando necesitemos compartir archivos entre dos aplicaciones distintas necesitaremos definir las rutas de acceso en forma de archivos XML y para ello usaremos:

Intents

Layouts

¡Correcto!  FileProvider

AndroidManifest

Puntaje del examen: 1.7 de 1.7



- Cuenta
- Asignaturas
- Campus
- Calendario
- Mensajes al profesor
- Historial
- Mis notas
- Inscripción

- Introducción
- Muro asignatura
- Contenidos
- Foros
- Calificaciones
- Plan de estudio

## PAC 3 (UF2)

Fecha de entrega	25 de nov en 23:59	Puntos	1.7	Preguntas	5
Disponible	15 de nov en 0:00 - 25 de nov en 23:59	Límite de tiempo	Ninguno		

Detalles de la entrega:	
Hora:	18 minutos
Puntaje actual:	1.7 de 1.7
se mantuvo el puntaje:	1.7 de 1.7

### Instrucciones

#### Animaciones

#### INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

#### OBJETIVOS:

1. Identificar los diferentes sensores de los que dispone un dispositivo Android.
2. Conocer las clases que se pueden utilizar de audio, vídeo y cámara en Android.



Este examen fue bloqueado en 25 de nov en 23:59.

### Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	18 minutos	1.7 de 1.7

Puntaje para este examen: **1.7** de 1.7  
 Entregado el 15 de nov en 21:14  
 Este intento tuvo una duración de 18 minutos.

**Pregunta 1** 0.34 / 0.34 pts

Tenemos que diseñar una aplicación que permita registrar usuarios para poder acceder a los contenidos que se incluyen en ella. En la pantalla de registro, además de solicitar los datos personales, permite elegir uno de los 5 avatares propuestos por la aplicación, o bien usar la cámara frontal para tomar una foto. ¿Es necesario que incluyamos algún permiso para la funcionalidad de la Activity que acabamos de describir?

No, se trata de funcionalidades que no requieren permisos específicos

Si, tendríamos que añadir este permiso: `<uses-feature android:name="android.hardware.camera.any" android:required="false" />`

Si, tendríamos que añadir este permiso: `<uses-feature android:name="android.hardware.camera.any" android:required="true" />`

No es obligatorio, pero podríamos añadir este permiso: `<uses-feature android:name="android.hardware.camera.external"/>`

A diferencia de Firebase, este nos ofrece una clave que se podrá pegar en todos los proyectos.

¡Correcto!

**Pregunta 2** 0.34 / 0.34 pts

Para el desarrollo de aplicaciones multimedia, el protocolo de Transporte Realtime se ha convertido en uno de los recursos más populares debido que entre sus funciones, podemos destacar:

Realizar llamadas VoIP

Enviar vídeo en Streaming

Reproducir contenidos de audio digital

Reproducir contenido de Prime Video

Reproducir vídeo almacenado en la tarjeta SD

Grabar audios en la memoria interna del dispositivo

Realizar videollamadas

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 3** 0.34 / 0.34 pts

Relaciona las clases de audio de Android.

Gestiona distintas propiedades del audio. AudioManager

Reproduce audio. AudioTrack/SoundPool

Reproduce audio en una hebra secundaria. AsyncPlayer

Respuesta 1:

AudioManager

Respuesta 2:

AudioTrack/SoundPool

Respuesta 3:

AsyncPlayer

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 4** 0.34 / 0.34 pts

Relaciona las clases de audio y vídeo de Android.

Reproduce audio y vídeo. MediaPlayer

Permite visualizar los controles de MediaPlayer. MediaController

Graba audio y vídeo. MediaRecorder

Respuesta 1:

MediaPlayer

Respuesta 2:

MediaController

Respuesta 3:

MediaRecorder

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

**Pregunta 5** 0.34 / 0.34 pts

Relaciona las definiciones con las clases de sonido de Android

Permite mezclar las señales de vídeo y audio que se reciben por streaming SoundPool

Da acceso a los ficheros de codificación-decodificación del sistema. MediaCodec

Se utiliza como un canal de vídeo para la clase MediaRecorder Surface

Paquete de librerías adicionales a la API que contiene funciones complejas para vídeo en streaming ExoPlayer

Para la reproducción de clips de sonido MediaMuxer

Respuesta 1:

SoundPool

Respuesta 2:

MediaCodec

Respuesta 3:

Surface

Respuesta 4:

ExoPlayer

Respuesta 5:

MediaMuxer

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

¡Correcto!

Puntaje del examen: **1.7** de 1.7

◀ Anterior

Siguiente ▶

Ayuda

## UF2: Programación multimedia

### Test:

#### 5- La capa de Linux Kernel...

- a) es la última capa, donde actúa el usuario final.
- b) es la capa donde se maneja toda la magia de nuestras apps con el S.O Android.
- c) es la capa más baja. Se encarga de manejar toda la compatibilidad entre hardware.
- d) es la capa más baja. Se encarga de manejar toda la compatibilidad entre software.

6- Una aplicación multimedia es aquella que contiene diferentes tipos de información integradas de forma coherente. Estos tipos de información pueden ser: texto, audio, vídeos, animaciones o interacciones.

- a) Verdadero
- b) Falso

7- Android nos proporciona una serie de Content Providers ya creados que nos permiten acceder a diferentes datos de nuestro dispositivo, como el registro de llamadas o la agenda de contactos, y también nos da la posibilidad de crear Content Providers personalizados.

- a) Verdadero
- b) Falso

#### 8- La capa System Apps...

- a) es la última capa, donde actúa el usuario final.
- b) es la capa donde se maneja toda la magia de nuestras apps con el S.O Android.
- c) es la capa más baja. Se encarga de manejar toda la compatibilidad entre hardware.
- d) es la capa más baja. Se encarga de manejar toda la compatibilidad entre software.

## UF2. Programación multimedia

### Test:

#### 5- Un Content Provider...

- a) son elementos visibles cuya función es establecer la posición de los componentes gráficos de la aplicación
- b) son elementos no visibles cuya función es establecer la posición de los componentes gráficos de la aplicación
- c) es el mecanismo que permite navegar entre actividades.
- d) es el mecanismo que permite compartir los datos con otras aplicaciones, así como obtener datos de aplicaciones externas.

#### 6- La clase MediaPlayer...

- a) reproduce audio en una hebra secundaria
- b) reproduce audio y video
- c) graba audio y vídeo
- d) detecta caras de la cámara

7- Una aplicación multimedia es aquella que contiene diferentes tipos de información integradas de forma coherente. Estos tipos de información pueden ser: texto, audio, vídeos, animaciones o interacciones.

- a) Verdadero
- b) Falso

#### 8- ¿Para qué se utiliza la siguiente línea?

```
<uses-permission android:name="android.permission.CAMERA"/>
```

- a) Da permiso a la aplicación para conectarse a Internet
- b) Da permiso a la aplicación para poder usar la cámara. Se declara en el layout
- c) Da permiso a la aplicación para poder usar la cámara. Se declara en el AndroidManifest.xml
- d) Da permiso a la aplicación para poder usar la cámara. Se declara en el AndroidManifest.java

## UF2. Programación multimedia

### Test:

#### 5- La clase AsyncPlayer...

- a) reproduce audio en una hebra secundaria
- b) reproduce audio y video
- c) graba audio y vídeo
- d) reproduce vídeo

#### 6- Firebase...

- a) Es una base de datos que se encuentra en local.
- b) Es una base de datos en tiempo real que se encuentra en la nube.
- c) Es una base de datos que utiliza registros SQL
- d) Ninguna de las anteriores.

#### 7- Un Content Provider...

- a) son elementos visibles cuya función es establecer la posición de los componentes gráficos de la aplicación
- b) son elementos no visibles cuya función es establecer la posición de los componentes gráficos de la aplicación
- c) es el mecanismo que permite navegar entre actividades.
- d) es el mecanismo que permite compartir los datos con otras aplicaciones, así como obtener datos de aplicaciones externas.

#### 8- La clase MediaPlayer...

- a) reproduce audio en una hebra secundaria
- b) reproduce audio y video
- c) graba audio y vídeo
- d) detecta caras de la cámara