

SOFTWARE MULTIMEDIA

Examen Final.

"Como estudiante de ESPOL me comprometo a combatir la mediocridad y a actuar con honestidad; por eso no copio ni dejo copiar"

Firma de compromiso del estudiante

100

Firma de aceptación

Profesor: Gustavo Cali, M.Sc.

Estudiante: _____

Fecha: / Febrero / 2018

Responda verdadero o falso a las siguientes afirmaciones. (30pts)

1. El tag <canvas> es una plataforma de dibujo que puede utilizar JavaScript para enriquecer la experiencia del usuario. _____
2. El tag <cite> representa solo el título de la obra, pero no contiene el nombre del autor. _____
3. Phaser puede ser renderizado en OpenGL. _____
4. Preload es un estado en Phaser, que se ejecuta varias veces por segundo. _____
5. Un elemento con la position: sticky; se posiciona en función de la posición de desplazamiento del usuario. _____
6. DOM permite manipular las páginas XHTML como si fueran documentos XLS. _____
7. En canvas, la función fill(), dibuja un contorno de la forma. _____
8. Localstorage en HTML5, tiene como máximo 5 MB, no se puede aumentar. _____
9. Create es un estado en Phaser, que se ejecuta después de que todo está cargado. _____
10. Phaser es un framework para desarrollo de juegos en HTML5. _____

Elija la opción(es) correctas. (70pts)

1. **¿Que significan las siglas HTML?**
 - a) Home Tool Markup Language
 - b) Hyperlinks and Text Markup Language
 - c) Hyper Text Markup Language
 - d) Ninguna de las anteriores
2. **Donde puedo poner el tag script:**
 - a) En cualquier parte.
 - b) Dentro de <head>
 - c) Dentro de <body>
 - d) Después de <body>
 - e) Después del footer

3. En canvas, para invertir las letras azules a las rojas como se muestra en la siguiente figura, se utiliza:

- a) context.scale(1,1)
- b) context.scale(-1,1)
- c) context.scale(-1,-1)
- d) context.scale(1,-1)



4. En CSS, el valor del atributo "position", que viene por defecto es:

- a) Fixed
- b) Relative
- c) Absolute
- d) Static

5. Phaser tiene estados:

- a) Preload
- b) Debug
- c) Render
- d) Create
- e) Update

6. En phaser seleccione las líneas que permiten a todo el juego adaptarse al tamaño de la pantalla:

- a) this.scale.scaleMode = Phaser.ScaleManager.SHOW_ALL;
- b) this.scale.pageAlignX = true;
- c) this.scale.pageAlignVertically = true;
- d) this.scale.pageAlignHorizontally = true;
- e) this.scale.pageAlignY = true;

7. Javascript:

- a) Es un lenguaje Orientado a objetos
- b) Puede ser desactivado
- c) Permite realizar animaciones, validaciones e interacción con el usuario
- d) No puede estar en el HTML, solo en archivos separados .js