



# PROGRAMACIÓN WEB

Página Principal / Cursos / Programación WEB / Programación Orientada a Objetos / ACTIVIDAD OBLIGATORIA 4: POO

### Navegación por el cuestionario

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

[Mostrar una página cada vez](#)

[Finalizar revisión](#)

Comenzado el	domingo, 31 de julio de 2022, 17:43
Estado	Finalizado
Finalizado en	domingo, 31 de julio de 2022, 17:57
Tiempo empleado	13 minutos 44 segundos
Calificación	9,00 de 10,00 (90%)
Comentario -	Bravo!!! Muy buen desempeño!



PREGUNTA 1

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

```
class Dog:
    def __init__(self, name, age):
        self.name = name
        self.age = age
```

Cuál es la opción correcta para instanciar la clase *Dog*

- ☐ a. Dog()
- ☒ b. Dog("Rufus", 3) ✓
- ☐ c. Dog.\_\_init\_\_("Rufus", 3)

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Dog("Rufus", 3)



## PREGUNTA 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

```
class Dog:
    def __init__(self, name, age):
        self.name = name
        self.age = age

class JackRussellTerrier(Dog):
    pass

class Dachshund(Dog):
    pass

class Bulldog(Dog):
    pass

miles = JackRussellTerrier("Miles", 4)
buddy = Dachshund("Buddy", 9)
jack = Bulldog("Jack", 3)
jim = Bulldog("Jim", 5)
```

Cuál o cuáles son las opciones correctas?

- ☐ a. 

```
>>> isinstance(jack, Dog)
False
```
- ☒ b. 

```
>>> isinstance(miles, Bulldog)
False
```
- ☐ c. 

```
>>> isinstance(miles, Dog)
False
```
- ☒ d. 

```
>>> isinstance(miles, Dog)
True
```
- ☒ e. 

```
>>> isinstance(jack, Dachshund)
False
```



Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:

```
>>> isinstance(jack, Dachshund)
False
```

```
>>> isinstance(miles, Dog)
True
```

```
>>> isinstance(miles, Bulldog)
False
```



**PREGUNTA 3**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

```
1  >>> class Dog:
2  ...     def walk(self):
3  ...         return "*walking*"
4  ...
5  ...     def speak(self):
6  ...         return "Woof!"
7  ...
8  >>> class JackRussellTerrier(Dog):
9  ...     def speak(self):
10 ...         return "Arff!"
11 ...
12 >>> bobo = JackRussellTerrier()
13 >>> bobo.speak()
```

Cuál es la salida de esta porción de código?

- ☐ a. \*walking\*
- ☒ b. Arff!
- ☐ c. CanineError: Dog malfunction
- ☐ d. Woof!



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Arff!

**PREGUNTA 4**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Indique la forma correcta para declarar e inicializar un objeto en base a la siguiente clase implementada en lenguaje de programación Python.

```
class Provincia( ):
```

```
capital="Lima"
```

```
distritos=20
```

- ☒ a. mprovincia = Provincia()
- ☐ b. new pp = class Provincia()
- ☐ c. Provincia pp = new Provincia()



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: mprovincia = Provincia()

**PREGUNTA 5**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

class una\_clase(object): Indica que se comienza a definir una clase con el nombre una\_clase, que está basada en la clase object. Dentro de la clase se definen sus métodos y atributos, todos con un nivel de indentación mayor.

Esto es correcto?

- ☐ a. Es parcialmente correcto
- ☐ b. Es incorrecto
- ☒ c. Es correcto



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Es correcto

**PREGUNTA 6**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

```
1 >>> class Dog:
2 ...     def walk(self):
3 ...         return "*walking*"
4 ...
5 ...     def speak(self):
6 ...         return "Woof!"
7 ...
8 >>> class JackRussellTerrier(Dog):
9 ...     def speak(self):
10 ...         return "Arff!"
11 ...
12 >>> bobo = JackRussellTerrier()
13 >>> bobo.walk()
```

Cuál es la salida de este código?

- ☐ a. Arff!
- ☐ b. AttributeError: 'JackRussellTerrier' object has no attribute 'walk'
- ☐ c. Woof!
- ☒ d. \*walking\*



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: \*walking\*

**PREGUNTA 7**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

```
class Dog:
    species = "Canis familiaris"

    def __init__(self, name, age):
        self.name = name
        self.age = age

    def __str__(self):
        return f"{self.name} is {self.age} years old"

    def speak(self, sound):
        return f"{self.name} says {sound}"
```

Crear una clase llamada **GoldenRetriever** que herede de la clase **Dog** y sobrescriba el método **speak**

- ☐ a. 

```
class GoldenRetriever(Dog):
    def speak(self):
        return speak(sound)
```
- ☐ b. 

```
class GoldenRetriever():
    def speak(self, sound="Bark"):
        return super().speak(sound)
```
- ☒ c. 

```
class GoldenRetriever(Dog):
    def speak(self, sound="Bark"):
        return super().speak(sound)
```

 ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

```
class GoldenRetriever(Dog):
    def speak(self, sound="Bark"):
        return super().speak(sound)
```

**PREGUNTA 8**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Los atributos son:

- ☒ a. Las propiedades presentes en un objeto.
- ☐ b. Las operaciones realizables de un objeto.
- ☐ c. Las propiedades ausentes en un objeto.



La respuesta correcta es: Las propiedades presentes en un objeto.

**PREGUNTA 9**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Un atributo de clase es un atributo que se aplica a todas las instancias de una clase en lugar de a instancias individuales

- ☐ a. Falso
- ☒ b. Verdadero
- ☐ c. No siempre ocurre así



La respuesta correcta es: Verdadero

**PREGUNTA 10**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Dentro de un programa pueden existir instancias de una clase Abstracta

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✖
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Falso'

Ir a...





