****

**Carrera de Análisis de Sistemas**

**Programación Orientada a Objetos 1**

**Banco de preguntas**

**Nombre del alumno:**

**Andrés Marcillo**

**Docente:**

**Ing. Santiago Solís**

**Periodo: Octubre 2018 – Marzo 2019**

**Pregunta 1 - 1 Punto**

**1. Pregunta 1**

**Elige cuál debe ser la forma de atacar un problema.**

1. **Elaborar el algoritmo para su solución**
2. Divide al problema en subproblemas
3. Elaborar una lista de entradas
4. Elaborar una lista de salidas

Para resolver un problema, primero se debe realizar el algoritmo.

**Pregunta 2 - 1 Punto**

**2. Pregunta 2**

**Elige la forma principal que tiene la programación estructurada (la “tradicional” en lenguajes como Pascal y C) para facilitar el diseño de la solución a un problema:**

1. Haciendo funciones
2. **Decidiendo qué valores necesitan**
3. Definiendo en qué orden se ejecuta
4. Viendo cuáles archivos van a usar

Permiten utilizar los valores para poder realizar el programa

**Pregunta 3 - 1 Punto**

**3. Pregunta 3**

**Elige 3 opciones que se refieren a objetos en una orquesta:**

1. **Los instrumentos de cuerda**
2. El sonido que produce un instrumento
3. **El Director de la orquesta**
4. **Una partitura**

Se elige a instrumentos de cuerda, director de la orquesta y una partitura ya que son atributos (características) del elemento principal que es orquesta (objeto).

**Pregunta 4 - 1 Punto**

**4. Pregunta 4**

**Elige la mejor descripción de lo que es una prueba unitaria:**

1. Pruebas con un valor tu programa
2. Eliges a uno de los objetos para probarlo
3. Pones a todos los objetos en una clase para probarlos
4. **Pruebas que cada acción de un objeto se lleve a cabo adecuadamente**

Son pequeños programas que se realizan para comprobar la utilización y funcionamiento del programa principal para ver cómo reaccionan y si reaccionan como se espera.

**Pregunta 5 - 1 Punto**

**5. Pregunta 5**

**El término pruebas de integración se refiere a:**

1. **Integrar los distintos instrumentos en un solo grupo para probarlos**
2. Probar cómo se integran los distintos objetos (instrumentos) entre sí
3. Hacer pruebas de los resultados de integrar usando las tablas de integrales

Las pruebas examinan las interfaces entre grupos de los componentes y sus subsistemas para asegurarse de que son llamados cuando se les necesita y/o cuando se requieren sus datos.