

Página Principal / Mis cursos / TUPProgt / COMISION TURNO TARDE / Grupo 1 - Martes 16.00 hs	
Comenzado el	Tuesday, 18 de June de 2024, 16:03
Estado	Finalizado
Finalizado en	Tuesday, 18 de June de 2024, 16:26
Tiempo empleado	22 minutos 52 segundos
Calificación	6,50 de 10,00 (65%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es la salida del programa?

```
class Persona {
    private String nombre;
    private int edad;
    public Persona(String nombre, int edad) {
        this.nombre = nombre;
        this.edad = edad;
    }
    public void saludar() {
        System.out.println("Hola, mi nombre es " + nombre);
    }
    public void mostrarEdad() {
        System.out.println("Tengo " + edad + " años");
    }
}
class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Persona persona1 = new Persona("Carlos", 30);
        Persona persona2 = new Persona("Ana", 25);
        persona1.saludar();
        persona2.mostrarEdad();
        persona1 = persona2;
        persona1.mostrarEdad();
        persona1.saludar();
    }
}
```

- ☐ a. Hola, mi nombre es Carlos
Tengo 25 años
Tengo 30 años
Hola, mi nombre es Ana
- ☐ b. Hola, mi nombre es Carlos
Tengo 25 años
Tengo 30 años
Hola, mi nombre es Carlos
- ☐ c. Hola, mi nombre es Carlos
Tengo 25 años
Tengo 25 años
Hola, mi nombre es Carlos
- ☒ d. Hola, mi nombre es Carlos
Tengo 25 años
Tengo 25 años
Hola, mi nombre es Ana

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

```
Hola, mi nombre es Carlos
Tengo 25 años
Tengo 25 años
Hola, mi nombre es Ana
```

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

¿Cuál es la salida del programa?

```
class CuentaBancaria {
    private double saldo;
    String numeroCuenta;
    public CuentaBancaria(String numeroCuenta, double saldoInicial) {
        this.numeroCuenta = numeroCuenta;
        this.saldo = saldoInicial;
    }
    public void depositar(double cantidad) {
        saldo += cantidad;
    }
    public void retirar(double cantidad) {
        if (saldo >= cantidad) {
            saldo -= cantidad;
        } else {
            System.out.println("Saldo insuficiente.");
        }
    }
    public void verSaldo() {
        System.out.println("Saldo: " + saldo);
    }
    public static void main(String[] args) {
        CuentaBancaria cuenta = new CuentaBancaria("123456789", 1000);
        cuenta.depositar(500);
        cuenta.retirar(200);
        cuenta.verSaldo();
    }
}
```

- ☐ a. Saldo: 1000
- ☒ b. Saldo: 1300
- ☐ c. Saldo: 1200
- ☐ d. Saldo: 1500

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Saldo: 1300

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

¿Cuál es la salida del programa?

```
class Coche {
    String marca;
    String modelo;
    int año;

    public Coche(String marca, String modelo, int año) {
        this.marca = marca;
        this.modelo = modelo;
        this.año = año;
    }

    public void verAtributos() {
        System.out.println("Marca: "+marca+", Modelo: "+modelo+", Año: " +año);
    }

    public static void main(String[] args) {
        Coche coche = new Coche("Toyota", "Corolla", 2020);
        coche.verAtributos();
    }
}
```

- ☐ a. Marca: Toyota, Modelo: 2020, Año: Corolla
- ☐ b. Marca: Corolla, Modelo: Toyota, Año: 2020
- ☒ c. Marca: Toyota, Modelo: Corolla, Año: 2020
- ☐ d. Marca: 2020, Modelo: Toyota, Año: Corolla

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Marca: Toyota, Modelo: Corolla, Año: 2020

Pregunta 4
Incorrecta
Se puntúa 0,00 sobre 0,50

¿Cuál es la salida del programa?

```
class Persona {
    String nombre;
    int edad;
    public Persona(String nombre, int edad) {
        this.nombre = nombre;
        this.edad = edad;
    }
    public void verAtributos() {
        System.out.print("Nombre: " + nombre + ", Edad: " + edad);
    }
}
class Empleado extends Persona {
    double sueldo;

    public Empleado(String nombre, int edad, double sueldo) {
        super(nombre, edad);
        this.sueldo = sueldo;
    }
    @Override
    public void verAtributos() {
        super.verAtributos();
        System.out.println("Sueldo: " + sueldo);
    }
    public static void main(String[] args) {
        Empleado empleado = new Empleado("Juan", 30, 3000);
        empleado.verAtributos();
    }
}
```

- ☐ a. Sueldo: 3000
- ☐ b. Nombre: Juan, Edad: 30
- ☒ c. Edad: 30, Nombre: Juan, Sueldo: 3000
- ☐ d. Nombre: Juan, Edad: 30 Sueldo: 3000.0



Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Nombre: Juan, Edad: 30 Sueldo: 3000.0

Pregunta 5
Correcta
Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Se dice que una función es recursiva cuando se llama a sí misma. En Java los métodos pueden llamarse a sí mismos. Si dentro de un método existe la llamada a sí mismo decimos que el método es recursivo. A esta característica se le denomina recursividad.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 8
Correcta
Se puntúa 0,50 sobre 0,50

¿Cuál es la salida del programa?

```
class Calculadora {
    public int sumar(int a, int b) {
        return a + b;
    }
    public int sumar(int a, int b, int c) {
        return a + b + c;
    }
    public int sumar(int a, int b, int c, int d) {
        return a + b + c;
    }
    public static void main(String[] args) {
        Calculadora calculadora = new Calculadora();
        System.out.print(calculadora.sumar(1, 2));
        System.out.print(calculadora.sumar(1, 2, 3));
        System.out.print(calculadora.sumar(1, 2, 3, 4));
    }
}
```

- ☒ a. 366
- ☐ b. 3610
- ☐ c. 363
- ☐ d. 1234
- ☐ e. 123



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: 366

Pregunta 9
Correcta
Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Indicar a que opción pertenece la siguiente proposición:

Es un mecanismo que consiste en organizar datos y métodos de una estructura, conciliando el modo en que el objeto se implementa, es decir, evitando el acceso a datos por cualquier otro medio distinto a los especificados.

- ☐ a. Herencia
- ☐ b. Polimorfismo
- ☒ c. Encapsulamiento
- ☐ d. Abstracción



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Encapsulamiento

Pregunta 6
Incorrecta
Se puntúa 0,00 sobre 1,00

El código imprimirá:

```
El coche está arrancando
El coche está acelerando
```

Código:

```
class Vehiculo {
    public void arrancar() {
        System.out.println("El vehículo está arrancando");
    }
}
class Coche extends Vehiculo {
    @Override
    public void arrancar() {
        System.out.println("El coche está arrancando");
    }
    public void acelerar() {
        System.out.println("El coche está acelerando");
    }
}
class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Vehiculo miVehiculo = new Coche();
        miVehiculo.arrancar();
        miVehiculo.acelerar();
    }
}
```

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 7
Correcta
Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Indicar a que tipo del recorrido de un árbol corresponde la siguiente proposición:

Se etiquetan los nodos según su profundidad (nivel). Se recorren ordenados de menor a mayor nivel, a igualdad de nivel se recorren de izquierda a derecha.

- ☒ a. Por Niveles
- ☐ b. Inorden
- ☐ c. Preorden
- ☐ d. Postorden



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Por Niveles

Pregunta 10
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El siguiente código imprimirá: "El animal hace un sonido".

```
class Animal {
    public void hacerSonido() {
        System.out.println("El animal hace un sonido");
    }
}
class Perro extends Animal {
    @Override
    public void hacerSonido() {
        System.out.println("El perro ladra");
    }
}
class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Animal miAnimal = new Perro();
        miAnimal.hacerSonido();
    }
}
```

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **11**

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Selecciona las afirmaciones que son verdaderas. Las respuestas incorrectas restan puntos.

```
class Tools {
    private static int contador = 0;
    public static void incrementar() {
        contador++;
    }
    public static int getContador() {
        return contador;
    }
    public static void mensaje(String mensaje) {
        System.out.println(mensaje);
    }
}
class Principal {
    public static void main(String[] args) {
        Tools.mensaje("Initial: " + Tools.getContador());
        Tools.incrementar();
        Tools.incrementar();
        Tools.mensaje("después de incrementar: " + Tools.getContador());
    }
}
```

- ☐ a. El método incrementar no puede ser llamado sin crear una instancia de la clase Tools
- ☒ b. Los métodos estáticos de la clase Tools pueden acceder a la variable contador
- ☐ c. La clase Tools tiene un método para restablecer el contador a 0.
- ☐ d. El método incrementar sólo puede ser llamado después de instanciar la clase Tools
- ☒ e. El valor del contador después de llamar a incrementar dos veces será 2

✓

✓

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son: El valor del contador después de llamar a incrementar dos veces será 2, Los métodos estáticos de la clase Tools pueden acceder a la variable contador

Pregunta **12**

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

¿Cuál es la salida del programa?

```
class Rectangulo {
    int ancho;
    int alto;

    public Rectangulo(int ancho, int alto) {
        this.ancho = ancho;
        this.alto = alto;
    }

    public int calcularArea() {
        return ancho * alto;
    }

    public static void main(String[] args) {
        Rectangulo rectangulo = new Rectangulo(3, 3);
        System.out.println("Área: " + rectangulo.calcularArea());
    }
}
```

- ☐ a. Área: 15
- ☐ b. Área: 6
- ☐ c. Área: 10
- ☒ d. Área: 9

✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Área: 9

Pregunta **13**

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 0,50

¿Cuál es la salida del programa?

```
abstract class Figura {
    public abstract double calcularArea();
}
class Circulo extends Figura {
    double radio;
    Circulo(double r) {
        radio = r;
    }
    public double calcularArea() {
        return 3.14 * radio * radio;
    }
}
class Cuadrado extends Figura {
    double lado;
    Cuadrado(double l) {
        lado = l;
    }
    public double calcularArea() {
        return lado * lado;
    }
    public static void main(String[] args) {
        Figura f1 = new Circulo(3);
        Figura f2 = new Cuadrado(4);
        System.out.print(" Cuadrado: " + f2.calcularArea());
        System.out.print(" Circulo: " + f1.calcularArea());
    }
}
```

- ☒ a. Circulo: 28.25 Cuadrado: 16.0
- ☐ b. Circulo: 28.25
- ☐ c. ----
- ☐ d. Cuadrado: 16.0 Circulo: 28.25

✗

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Cuadrado: 16.0 Circulo: 28.25

Pregunta **14**

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Cuál es la salida del programa?

```
class Vehiculo {
    public void mover() {
        System.out.print("El vehículo se está moviendo. ");
    }
}
class Coches extends Vehiculo {
    @Override
    public void mover() {
        System.out.print("El coche se está moviendo. ");
    }
    public static void main(String[] args) {
        Vehiculo vehiculo = new Vehiculo();
        Vehiculo coche = new Coches();
        vehiculo.mover();
        coche.mover();
    }
}
```

- ☐ a. El vehículo se está moviendo. El coche se está moviendo.
- ☐ b. El coche se está moviendo. El coche se está moviendo.
- ☒ c. El vehículo se está moviendo. El vehículo se está moviendo.
- ☐ d. El coche se está moviendo. El vehículo se está moviendo.

✗

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: El vehículo se está moviendo. El coche se está moviendo.

Pregunta **15**

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

La función recursiva se compone de un caso base y de un caso recursivo.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **16**

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 0,50

¿Cuál es la salida del programa?

```
class Animal {
    public void hacerSonido() {
        System.out.print("Sonido de animal ");
    }
}
class Perro extends Animal {
    @Override
    public void hacerSonido() {
        System.out.print("Guau ");
    }
}
class Gato extends Animal {
    @Override
    public void hacerSonido() {
        System.out.println("Miau ");
    }
}
class Polimorfismo {
    public static void main(String[] args) {
        ArrayList<Animal> animales = new ArrayList<>();
        animales.add(new Animal());
        Gato gato = new Gato();
        for (Animal animal : animales) {
            animal.hacerSonido();
        }
    }
}
```

- ☐ a. Sonido de animal
- ☐ b. Miau
- ☐ c. Guau
- ☒ d. Guau Miau

✖

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Sonido de animal

◀ TP-Actividad Arreglos-Cadenas-Matrices

Ir a...

Grupo 1 - Martes 17:00 hs ▶