

# Backend 1: Introducción a Java



## Integrador Backend 1: Introducción a Java

Total de puntos **85/100** ?

Al finalizar la guía, **es el momento de validar lo que has aprendido hasta ahora**. Por eso, es importante responder el Integrador Final.  
Tendrás sólo un intento para resolver el Integrador, así que no te apures a responder.

Tienes todas las herramientas necesarias a tu disposición para afrontar esta instancia. ¡Tú puedes! 🇦🇷 🍀

*Al dar click en Siguiente, darás inicio a la actividad.*

Correo electrónico \*

claudia.alvarez402@gmail.com

Preguntas teóricas

45 de 50 puntos



✗ 5) ¿Qué palabra se usa en Java para instanciar un objeto de una clase? \*0/5

☐ new

☒ create

✗

☐ Cualquiera de las anteriores

☐ Ninguna de las anteriores

Respuesta correcta

☒ new

✓ 4) ¿Cual de estas sentencias no es correcta para mostrar mensajes \*5/5 en pantalla?

☒ a) System.out.println()

✓

☐ b) System.out.print()

☐ c) System.out.println()

☐ Ninguna de las anteriores

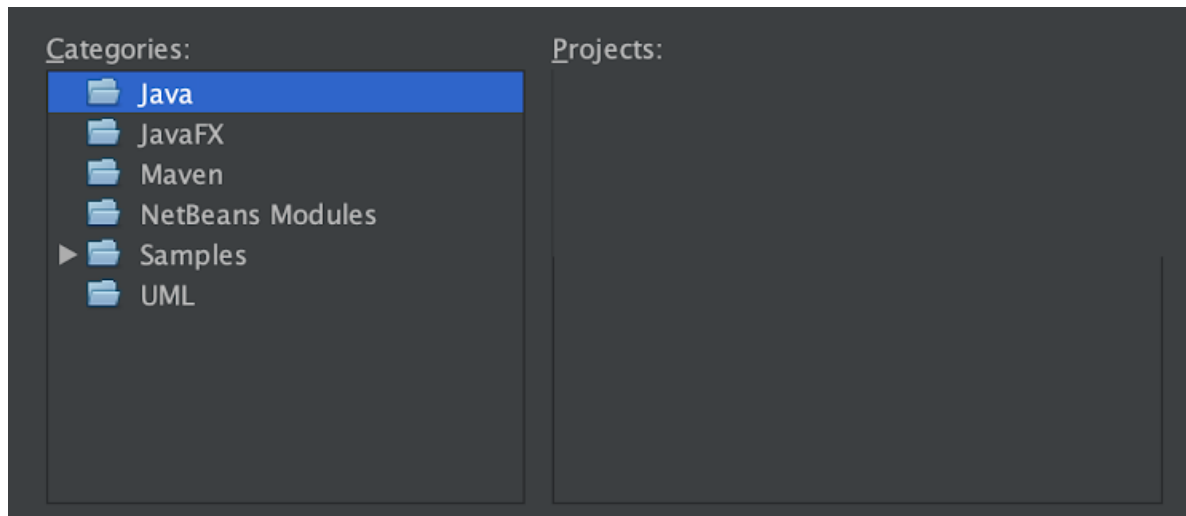
**Comentarios**

*Respuesta correcta!!*



✓ 1) A la hora de crear un nuevo proyecto en Java que opción elegimos:

\*5/5



- ☐ a) Java Program
- ☐ b) Java Project
- ☒ c) Java Application
- ☐ d) Java App



#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*



✓ 9) ¿Que hace el encapsulamiento? \*

5/5

- ☒ a) Oculta lo que hace un objeto ✓
- ☐ b) No deja que usamos los objetos en funciones
- ☐ c) Nos permite crear varios objetos
- ☐ d) Hace todos los atributos private

**Comentarios**

*Respuesta correcta!!*

✓ 8) El modificador de acceso private, hace que los atributos puedan ser accedidos por \*5/5

- ☐ a) Cualquier clase
- ☒ b) La clase donde se encuentran ✓
- ☐ c) El método main
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

**Comentarios**

*Respuesta correcta!!*



✓ 6) ¿Qué elementos crees que definen a un objeto? \*

5/5

- ☐ a) Su cardinalidad y su tipo
- ☒ b) Sus atributos y sus métodos ✓
- ☐ c) La forma en que establece comunicación e intercambia mensajes
- ☐ d) Su interfaz y los eventos asociados

#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*

✓ 2) ¿Cual de estas palabras forman la correcta definición del método main?

\*5/5

```
main(String[] args) {  
  
}
```

- ☒ a) Static ✓
- ☐ c) Private
- ☐ b) Function
- ☒ d) Void ✓

#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*



✓ 7) Una clase es: \*

5/5

☒ a) Un molde para crear múltiples objetos ✓

☐ b) Un tipo de variable

☐ c) Un tipo de modificador de acceso

☐ d) Ninguna de las anteriores

#### Comentarios

*Respuesta correcta!!*

✓ 10) ¿Para qué sirve la palabra reservada final en Java? \*

5/5

☐ Para indicar que un atributo solo puede tener valores numéricos

☒ Para indicar que una variable no puede cambiar su valor. ✓

☐ Para indicar que esa clase hereda de otra clase.

☐ Ninguna de las anteriores



✓ 3) El boolean se aplica para datos tipo: \*

5/5

- ☐ a) Entero
- ☐ b) Decimal
- ☐ c) Carácter
- ☒ d) Logicos



Comentarios

*Respuesta correcta!!*

Interpretación de código

40 de 50 puntos

✓ 3) ¿Qué acción realizará este bucle for? \*

10/10

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {  
    System.out.println(estudianteVector[i].getName());  
}
```

- ☐ a. Muestra la nota de los estudiantes
- ☐ b. Le dará una nota a cada estudiante
- ☒ c. Muestra el nombre de los estudiantes
- ☐ d. Mostrará error



✓ 4) ¿Qué acción realizará este bucle for? \*

10/10

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {  
    System.out.println("¿Cual es la nota para el primer estudiante?");  
    nota = scan.nextInt();  
    estudianteVector[i].setNota(nota);  
}
```

- ☐ a. El usuario le ingresará un nombre a cada estudiante
- ☐ b. El usuario elije que nota del estudiante mostrar
- ☒ c. El usuario le ingresará una nota a cada estudiante ✓
- ☐ d. El usuario calcula el promedio de notas

✓ 1) Cuantas veces se ejecutara el siguiente for? \*

10/10

```
for (int i = 2; i <= 128; i *= 2) {  
    System.out.println("i " + i);  
}
```

- ☐ a. 8
- ☐ b. 128
- ☒ c. 7 ✓
- ☐ d. Mostrará error





✓ 2) ¿Qué hace el siguiente código? \*

10/10

```
Estudiante estudiantesVector[] = new Estudiante[3];
```

- ☐ a. Crea un vector de tipo String con estudiantes
- ☒ b. Crea un vector de tipo objeto Estudiante ✓
- ☐ c. Crea un vector de tipo Integer
- ☐ d. Ninguna de las anteriores

✗ 5) ¿Qué acción realizará este bucle for? \*

0/10

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {  
    if (estudiantesVector[i].getNota() > notaPromedio) {  
        estudiantesEncimaPromedio[i] = estudiantesVector[i].getName();  
    }  
}
```

- ☒ a. Valida si la nota promedio es mayor a la nota del estudiante y guarda el nombre del estudiante en otro vector ✗
- ☐ b. Calcula el promedio de notas del estudiante
- ☐ c. Guarda el nombre del estudiante en otro vector
- ☐ d. Valida si la nota promedio es menor a la nota del estudiante y guarda el nombre del estudiante en otro vector

Respuesta correcta

- ☒ d. Valida si la nota promedio es menor a la nota del estudiante y guarda el nombre del estudiante en otro vector

Datos personales

0 de 0 puntos



**Correo electrónico \***

Deja nuevamente tu correo para que podamos validarlo

claudia.alvarez402@gmail.com

**Nombre \***

Claudia

**Apellido \***

Alvarez Ginestet

**DNI \***

35635995

El formulario se creó en Egg Cooperation.

**Google** Formularios



