

¿A qué llamamos herencia de un objeto?

- ☐ Que heredan propiedades del primer objeto
- ☐ Que heredan las características y comportamiento de lo que se llama objetos ancestros (o sus ascendientes)
- ☐ Que heredan las variables internas de la clase

¿Cuál es el proceso que utiliza la herencia?

- ☐ Un proceso de polarización
- ☐ Un proceso de abstracción
- ☐ Un proceso de herencia

¿Cuándo se utiliza herencia los datos:?

- ☐ Ya están heredado
- ☐ Se deben volver a declarar
- ☐ Se deben crear nuevos datos

¿Qué es la programación orientada a objetos?

- ☐ Es el proceso de construir herencia
- ☐ Es el proceso de generar árboles de objetos
- ☐ Es el proceso de construir árboles genealógicos para estructuras de datos

En el diseño del diagrama de clases con herencia, ¿Qué significa la flecha?

- ☐ La flecha indica que "es herencia" o bien que "hereda"
- ☐ La flecha indica que "se deriva de" o bien que "hereda de"
- ☐ La flecha indica que "se recibe de" o bien que "viene de"

¿Cómo es el método que utiliza el polimorfismo?

- ☐ Abstracto
- ☐ Dinámico
- ☐ Estático

¿Cuál es la diferencia entre método estático y un método abstracto?

- ☐ Una decisión hecha por partes
- ☐ Una decisión que se hará después en etapas
- ☐ Una decisión hecha ahora y una decisión que se hará después

¿Qué es lo que permite que la extensibilidad crezca más?

- ☐ La herencia
- ☐ El método
- ☐ La función

¿Qué es una clase abstracta?

- ☐ Una clase con al menos un objeto abstracto
- ☐ Una clase con al menos un elemento abstracto
- ☐ Una clase con al menos un método abstracto

¿A qué llamamos polimorfismo?

- ☐ Significa muchos objetos
- ☐ Significa muchas formas
- ☐ Significa muchos lados

¿Cuándo se aplica polimorfismo?

- ☐ Cuando algún objeto tiene muchas formas
- ☐ Cuando alguna tarea o función tiene más de una forma diferente de hacerse
- ☐ Cuando alguna función tiene muchas variables

Ejercicio:

Elaborar un algoritmo que ofrezca un menú de opciones, mediante el cual se pueda escoger calcular el área y perímetro de las figuras geométricas: triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo. Una vez seleccionada la opción, que permita solicitar y leer el nombre de la figura y los datos necesarios para calcular el área y el perímetro correspondiente; e imprimir el nombre de la figura el área y el perímetro.

$$\text{Area de triángulo} = \frac{\text{Base} \times \text{Altura}}{2}$$

$$\text{Perímetro de triángulo} = \text{Lado A} + \text{Lado B} + \text{Lado C}$$

$$\text{Area de cuadrado} = \text{Lado}^2$$

$$\text{Perímetro de cuadrado} = 4 \times \text{Lado}$$

$$\text{Area de círculo} = \pi r^2$$

$$\text{Perímetro de círculo} = 2\pi r$$

$$\text{Area de rectángulo} = \text{Base} \times \text{Altura}$$

$$\text{Perímetro de rectángulo} = 2(\text{Base} + \text{Altura})$$

Debe ofrecer el siguiente menú de opciones, donde esta solicitando la opción deseada:

AREAS Y PERIMETROS DE FIGURAS GEOMETRICAS
1. TRIANGULO 2. CUADRADO 3. RECTANGULO 4. CIRCULO 5. FIN
ESCOGER OPCION:

Diagrama de clases

