

1) Responda Verdadero o Falso *

	Verdadero	Falso	Puntuación	
Cuando se coloca la palabra final precediendo la declaración de una variable la misma se transforma en una constante	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/2	✓
Una variable local no puede ser declarada en cualquier lugar del cuerpo de una clase	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2/2	✓
El método constructor de una clase puede tener cualquier nombre	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2/2	✓
Cuando un método no devuelve ningún valor se utiliza la palabra reservada void para indicar que no devuelve nada	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/2	✓
La programación orientada a objetos es un paradigma de programación	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/2	✓

✓ 2) ¿Qué es un paradigma de programación? *

10/10

- ☐ a) Es una manera de dividir los problemas en subproblemas
- ☒ b) Es una manera de estilo de programación ✓
- ☐ c) Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos

- ☐ d) Es una categoría de datos ordenada secuencialmente

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 3) ¿Qué elementos crees que definen a un objeto? * 10/10

- ☐ 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!!

✓ 4) Una clase es: * 10/10

- ☒ 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!!

✓ 5) El modificador de acceso private, hace que los atributos puedan ser accedidos por *10/10

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

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 6) ¿Qué significa instanciar una clase? * 10/10

- ☐ a) Duplicar una clase
- ☐ b) Eliminar una clase
- ☒ c) Crear un objeto a partir de la clase ✓
- ☐ d) Conectar dos clases entre sí

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 7) Queremos crear una clase Java con atributos que puedan ser accedidos, ¿Qué opción elegirías como la mejor? *10/10

- ☐ a) Atributos públicos
- ☐ b) Atributos static
- ☒ c) Atributos privados con getters y setters ✓
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 8) Se crean anteponiendo la palabra static a su declaración: * 10/10

- ☐ a) Atributos de objeto
- ☒ b) Atributos de clase estáticos ✓

- ☐ c) Variables finales
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 9) No puede cambiar su valor durante la ejecución del programa: * 10/10

- ☐ a) Atributos de objeto
- ☐ b) Atributos de clase
- ☒ c) Variables finales ✓
- ☐ d) Todas las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 10) La programación procedural se denomina así porque se destacan los: 10/10

- ☐ a) Constructores
- ☒ b) Procedimientos o tareas que resuelven un problema ✓
- ☐ c) Procesos
- ☐ d) Todas las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

Te invitamos a responder algunas preguntas sobre el material de estudio 0 de 0 puntos

¿Te resultó clara la guía teórica de trabajo? *

- ☒ Sí
- ☐ No

¿Te resultaron útiles los videos? *

- ☒ Sí
- ☐ No

Si respondiste que No a alguna de las anteriores, cuéntanos el motivo:

¿Los ejercicios propuestos te ayudaron a aplicar la teoría de la guía y/o videos? *

- ☒ Sí
- ☐ No

¿Qué tan desafiantes te resultaron los ejercicios? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Poco desafiantes ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ Muy desafiantes

En Egg agradecemos cada oportunidad de mejora. ¿Quisieras dejar algún comentario constructivo al respecto? *
En caso de ser necesario, el equipo de contenidos te contactará vía email para solicitar profundizar tu idea.

Haría falta más ejercicios.

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios