**PREGUNTAS DE POO**

**1) Responda Verdadero (V) o Falso (F)**

Cuando se coloca la palabra final precediendo la declaración de una variable la misma se transforma en una constante -> VERDADERO

(se debe declarar e inicializar al mismo tiempo, ya que su valor no va a variar)

Una variable local no puede ser declarada en cualquier lugar del cuerpo de una clase o método -> FALSO

El método constructor de una clase puede tener cualquier nombre -> FALSO

(el método constructor tiene que tener el mismo nombre que la clase)

Cuando un método no devuelve ningún valor se utiliza la palabra reservada void para indicar que no devuelve nada -> VERDADERO

La palabra reservada final determina que un atributo no puede ser redefinido -> VERDADERO son atributos CONSTANTES, no pueden ser sobreescritos ni redefinidos

La devolución de un valor a través de un método se hace con la sentencia restore -> VERDADERO es con la sentencia return

**2) ¿Cuál es la descripción que crees que define mejor el concepto clase en la programación orientada a objetos?**

a) Es un concepto similar al de array

b) Es un tipo particular de variable

c) Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos

d) Es una categoría de datos ordenada secuencialmente

**Respuesta: C - Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos; a partir de la clase se instancian objetos**

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

a) Su cardinalidad y su tipo

b) Sus atributos y sus métodos

c) La forma en que establece comunicación e intercambiar mensajes

d) Su interfaz y los eventos asociados

**Respuesta B: Sus atributos y sus métodos, que se crean a través de las clases que heredan y además pueden tener otros propios de ellos**

**4) Una clase es:**

a) Un molde para crear múltiples objetos

b) Un tipo de variable

c) Un tipo de modificador de acceso

d) Ninguna de las anteriores

**Respuesta A: Un molde para crear múltiples objetos que encapsulan datos y comportamientos tiene sus atributos y métodos. Es una *plantilla* o prototipo de objetos. Su nombre empieza con mayúscula. También tiene sus constructores.**

**5) El modificador de acceso private, hace que los datos puedan ser accedidos por**

a) Cualquier clase

b) La clase donde se encuentran

c) El método main

d) Ninguna de las anteriores

**Respuesta : B, La clase donde se encuentran, si es que está en el mismo paquete, sino no.**

**6) ¿Qué significa instanciar una clase?**

a) Duplicar una clase

b) Eliminar una clase

c) Crear un objeto a partir de la clase

d) Conectar dos clases entre sí

**Respuesta: C Crear un objeto a partir de la clase, por esto se dice que un objeto es una instancia de una clase**

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

a) Atributos públicos

b) Atributos static

c) Atributos privados con getters y setters

d) Ninguna de las anteriores

**Respuesta C:**

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

a) Atributos de objeto

b) Atributos de clase estáticos

c) Variables finales

d) Ninguna de las anteriores

**Respuesta B: Atributos de clase estáticos**

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

a) Atributos de objeto

b) Atributos de clase

c) Variables finales

d) Todas las anteriores

**Respuesta C: Variables finales, son las constantes**

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

a) Constructores

b) Procedimientos o tareas que resuelven un problema

c) Procesos

d) Todas las anteriores

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**¿Qué es un paradigma de programación?**

a) Es una manera de dividir los problemas en subproblemas

b) Es una manera o estilo de programación

c) Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos

d) Es una categoría de datos ordenada secuencialmente