

Cuestionario Diagrama de Clases

1. ¿Qué es una Clase? Elegí dos opciones

- Un conjunto de objetos organizados en categorías
- Un modelo que define atributos y métodos que son comunes a los objetos de un mismo tipo
- La representación gráfica de un objeto
- En programación se define como un tipo de dato

2. ¿Qué es un Objeto? Elegí dos opciones

- Se considera una instancia de una clase
- Un diagrama que representa una clase
- En programación se considera como una variable compleja
- Es un método definido en una clase

3. Explica de forma breve los elementos que componen el diagrama de clases

Está compuesto por clases, relaciones entre clases y opcionalmente los paquetes que agrupan a las clases.

4. Indicar que representa los siguientes elementos de una clase:

- saldo: double -> atributo
- nombre: string -> atributo
- +calcularSaldo(): void -> función/método de la clase sin retorno

5. Explicar brevemente (con tus palabras) cual es la diferencia entre clases concretas, clases abstractas e interfaces

Es una clase abstracta no se puede instanciar, no se puede crear un objeto a partir de ésta clase. Se utiliza como base para otras clases en la relación de generalización, pero no tiene sentido por sí sola. Las clases que no son abstractas se denominan concretas.

la interfaz define únicamente un comportamiento, es decir un conjunto de métodos que no poseen implementación. Estos métodos deberán ser implementados por las clases que decidan implementar la interfaz.

6. Indicar que tipo de clase o interfaz se quiere representar con la siguiente informacion:

- Persona -> clase abstracta
- EmpleadoAdministrativo -> concreta
- Auto -> concreta
- Controlable -> interfaz

7. ¿Qué es la Herencia entre clases? Elegí dos opciones

- Un método de construcción de clases, donde cada clase se concatena con otra

- Indica que la clase que hereda toma los atributos y métodos de la super clase.

- Se puede decir que la herencia es una especialización de la super clase

- Se puede decir que la herencia es una generalización de la clase subclase

8. Indicar el tipo de relación:

-Un perro es un animal -> Generalización

-Una empresa está compuesta por varios departamentos -> Composición

-Un banco tiene varios clientes -> Asociación

-alumno es una persona -> Generalización

9. Decir que tipo de relaciones son las siguientes expresiones (agregación o composición)

Departamentos de una empresa -> Composición

Clientes de un banco -> Agregación

Diccionario Palabra -> Agregación

Frase Palabra -> Agregación

10. Indicar los estereotipos de clase que representan el patrón de diseño MVC.

El estereotipo Boundary -> vista

El estereotipo Control -> controlador

El estereotipo Entity -> modelo