

Intro a C++

Repaso - Verdadero o Falso

Autor: Verónica Parla
Revisión: 1

[Pasaje por Valor](#)

[Referencias](#)

[Constructor y Destructor](#)

[Operadores new y delete](#)

[Métodos de clase o static](#)

[Métodos const](#)

[Estructuras vs clases](#)

[Métodos inline](#)

Pasaje por Valor

1. Un método no puede modificar los atributos de un objeto que recibió en un pasaje por valor

Referencias

2. Una referencia siempre debe ser inicializada.
3. Una referencia a un objeto es una variable cuyo contenido es la dirección de un puntero a un objeto

Constructor y Destructor

4. Todo objeto se destruye automáticamente al finalizar el bloque donde se lo construyó
5. Un constructor de una clase no puede ser privado

6. Un destructor no debe ser llamado explícitamente

Operadores new y delete

7. El operador delete se usa para liberar la memoria de objetos que fueron contruidos por con el operador new

8. Antes de ejecutar el operador delete, el programador debe asegurarse que el puntero que utiliza como argumento no sea nulo

Métodos de clase o static

9. Un atributo static es un atributo visible solo dentro del bloque de un determinado método

10. Un atributo static es un atributo que no pertenece a ningún objeto sino a una clase determinada

11. Un método static de una clase no puede ser invocado por un objeto de la clase

Métodos const

12. Los métodos declarados const no pueden modificar el estado de ningún objeto

Estructuras vs clases

13. Las clases pueden tener atributos y métodos, mientras que las estructuras solamente atributos

Métodos inline

14. La palabra reservada inline le indica al compilador que debe expandir en código las llamadas a las funciones indicadas con esta palabra reservada. El compilador no necesariamente lo va a hacer, e incluso podría tomar como inline funciones que no estaban indicadas como tales.

15. La única forma de pedirle al compilador que tome un método como inline es usando la palabra reservada.