Integrador Java + MySQL

Total de puntos 97/100



Hemos llegado a la mitad del curso, es el momento de validar lo que has aprendido hasta ahora. ¡Aprovecha este espacio para chequear qué tal vienes hasta aquí!

Antes

de resolver este cuestionario tenes que haber realizado el ejercicio de los candados de MySQL. Por otro lado recomendamos revisar previas guías y videos si es necesario para realizar el cuestionario con los conceptos refrescados. Si ya lo hiciste, ¡adelante!

Tendrás un único intento ¡Buena suerte!

Correo electrónico *

jimematthies@gmail.com

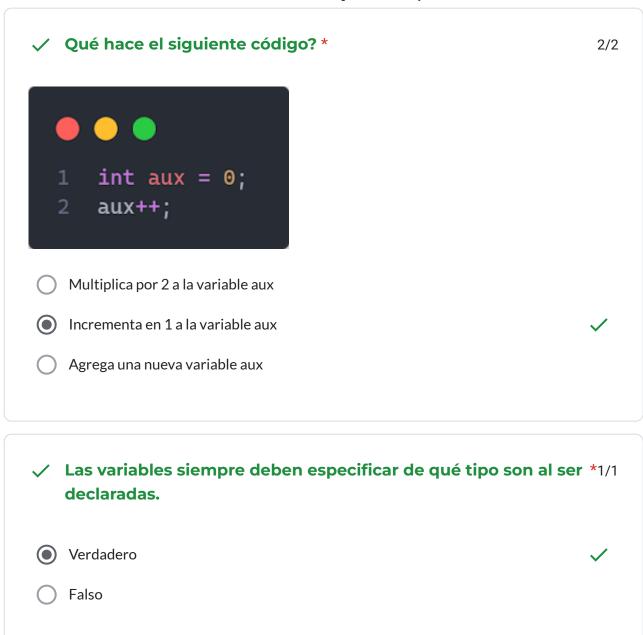
0 de 0 puntos

Correo Electrónico *

El mismo correo con el que Ingresas a tu Aula Virtual (con el que estás registrado en Egg)

jimematthies@gmail.com

DNI * Escribe tu cédula de identidad sin puntos, ni espacios 166247985	
Nombre y Apellido * Maria Jimena Matthies Veliz	
Java Introducción	11 de 11 puntos
✓ Tipos de datos en Java: *	2/2
 int, double, boolean, String, void, null Cadena, entero, real, lógico byte, short, int, long, float, double, boolean, char, String 	✓





✓ El método main puede estar o no en un proyecto Java funcional.	*2/2
Verdadero	
Falso	~
POO 21 de 2	24 puntos
✓ ¿De que se encarga Clase servicio o control? *	2/2
Se encarga de controlar que el programa no consuma memoria al instanciar ob	ojetos.
Se encarga de recibir los datos que ingresa el usuario por teclado	
Se encarga de crear y modificar objetos, teniendo cada clase de entidad una cl control.	ase 🗸
✓ Cuál es la diferencia entre clases y objetos? *	2/2
Las clases son "moldes" y los objetos son modelados a partir de esos moldes, también llamados "instancias"	✓
Los objetos son abstracciones del mundo real, las clases son de lunes a jueves	
Las clases y los objetos son los mismo	

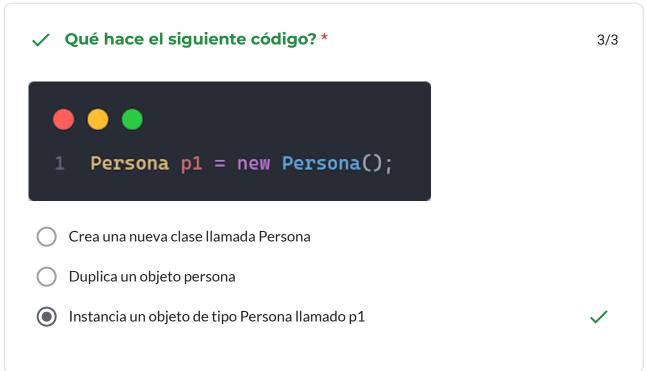
2/2
~
1/1
✓
2/2
✓

✓ Qué es un constructor? *	2/2
 Es un método que nos permite instanciar un objeto de la clase donde se e Un método que nos define qué atributos tiene la clase Un método void 	ncuentra 🗸
✓ Qué son los atributos? *	2/2
Variables que guardan información sobre el objeto	✓
Variables que guardan información sobre el objetoFunciones que el objeto puede realizar	✓

X Cuál es la salida de este código?

* 0/3 Persona p1 = new Persona(); Persona p2 = new Persona(); p1.setNombre("Albus Dumbledore"); p2.setNombre(p1.getNombre()); System.out.println(p1.equals(p2)); System.out.println(p1.getNombre().equals(p2.getNombre())); False, False True, False True, True X False, True Respuesta correcta False, True

```
✓ Cuál de estos servicios trabaja de la manera correcta? *
                                                                           3/3
     public void conocerNombre(Persona x){
         System.out.println("La persona se llama " + x.getNombre());
     public void conocerNombre(String nombre){
         System.out.println("La persona se llama " + nombre);
    El que obtiene el nombre a través de un objeto Persona
    El que obtiene el nombre desde un String
```



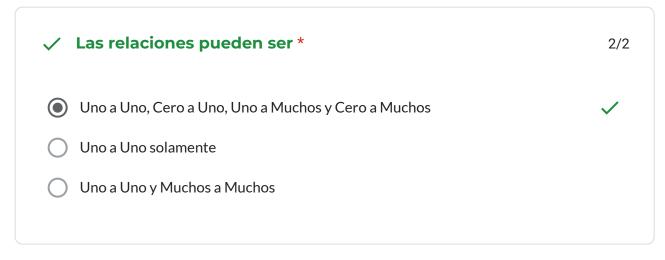
✓ Cómo accedo a los atributos de un objeto? *	2/2
Con el símbolo! luego del nombre del objeto	
Con el símbolo _ luego del nombre del objeto	
Con el símbolo . luego del nombre del objeto	✓
Colecciones 17 de 17	puntos
Las listas son colecciones de objetos ordenados por posición donde los elementos pueden repetirse.	* 2/2
FalsoVeradadero	✓
Un framework es un marco de trabajo el cual contiene un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para hacer frente a un tipo de problemática particular y resolver nuevos problemas de índole similar.	*2/2
Verdadero	✓
Falso	

✓ Cómo se	define el tamaño de una colección? *	3/3
Con el méto	odo size()	
()	ones son dinámicas, su tamaño depende de la cantidad de objetos que mos o quitemos	✓
Se define al	declarar la colección	
✓ Cuál de la lista?	as siguientes herramientas nos facilita recorrer una	*2/2
Bucle For Ea	ach	✓
Un Switch o	con condicionales en cada caso	
O Bucle For		
✓ Qué pue	de almacenar una colección? *	2/2
Objetos de	la misma clase	✓
O Datos prim	itivos, como char e int	
Objetos me	ezclados sin importar de qué clase son	

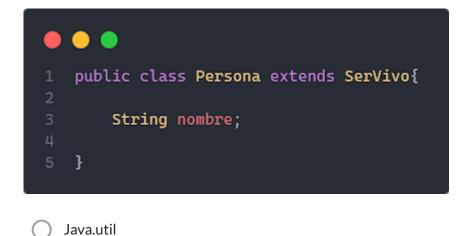
!

Los conjuntos o Sets pueden contener elementos repetidos, simplemente se duplica el valor	*2/2
Falso	✓
Verdadero	
Los mapas son colecciones de Llave/Valor. Las llaves son únicas pero los valores sí pueden repetirse.	*2/2
Falso	
Verdadero	~
✓ El Java Collection Framework es: *	2/2
Una base de datos	
O Un conjunto de objetos	
Un conjunto de clases e interfac	✓
Relaciones entre Clases 12 de 12	puntos
En una relación de agregación, un objeto depende del otro, no pueden existir individualmente.	*2/2
Verdadero	
Falso	✓

Las clases no actúan aisladas entre sí, al contrario, las clase están relacionadas unas con otras.	* 2/2
Verdadero	✓
○ Falso	
Las relaciones entre clases realmente significan que una contiene una referencia a un objeto u objetos, de la otra cla en la forma de un atributo.	
Verdadero	✓
Falso	
✓ Las relaciones son siempre unidireccionales *	2/2
Verdadero	
Falso	✓
La composición es un tipo de relación donde un objeto complejo es conformado por objetos más pequeños.	*2/2
Falso	
Verdadero	~



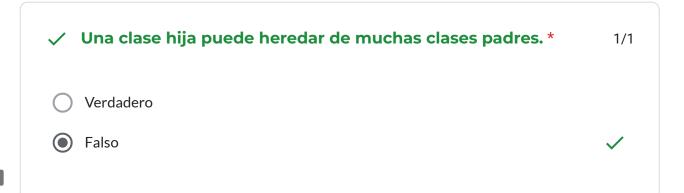
Herencia 15 de 15 puntos En el siguiente código ¿cuál es la clase padre? * 3/3



SerVivo

public class

Persona



✓ Una clase padre puede heredar a muchas clases hijas. *	2/2
VerdaderoFalso	✓
✓ La Sub Clase hereda atributos y métodos. *	1/1
VerdaderoFalso	✓
✓ Para qué sirve el modificador Protected? *	2/2
Para que los atributos sean accesibles sólo por las clases que heredan sin usar getters ni setters	✓
Para proteger el código para que no sea borrado	
Para que suene a que sabemos más que los demás	
✓ Cuándo usamos la palabra reservada super? *	2/2
Cuando queremos acceder a los métodos, atributos y constructores de la clase inferior	
Cuando queremos acceder a los métodos, atributos y constructores de la clase superior	✓
Cuando queremos referirnos a una clase que está muy bien hecha	

✓ Qué hace la anotación @Override? *	1/1
Desbloquea nuevos métodos disponibles en Java	
Permite que la clase hija haga funcionar un método de manera diferente a padre	la clase 🗸
Permite que la clase hija elimine métodos que considere innecesarios	
✓ Qué es la Super Clase? *	2/2
Como se llama a la clase superior(Padre o Madre)	✓
O Una clase con superpoderes	
O Una clase con muchos métodos	
✓ La Sub Clase hereda el constructor *	1/1
Falso	✓
Verdadero	

Manejo de Excepciones

13 de 13 puntos

✓ Cuando se lanza una excepción no hay nada más que hacer, *1/1 termina el programa. Verdadero Falso

✓ Cuál es el resultado del siguiente código? siguiendo el *4/4 ejemplo que venimos viendo

```
Persona p1 = new Persona();
String nombre = null;
    if (!nombre.equals(null)) {
        pl.setNombre(nombre);
} catch (Exception e) {
    System.out.println("El nombre no puede ser nulo");
```

- Se imprime por consola "El nombre no puede ser nulo"
- El nombre de p1 es null
- El nombre de p1 queda vacío
- Un objeto Exception contiene información sobre un error *2/2 ocurrido.
- Falso
- Verdadero

✓	Si una excepción se produce en el bloque catch, puede atraparse en el bloque try y manejarla.	*2/2
0	Verdadero	
•	Falso	✓
~	Para aclarar que un método puede lanzar un error se coloca la palabra "extends".	*1/1
0	Verdadero	
•	Falso	✓
~	Una excepción es un evento que ocurre durante la ejecución de un programa que interrumpe el flujo normal de las instrucciones del programa.	*1/1
•	Verdadero	✓
0	Falso	
/	Sólo se puede usar 1 bloque catch por bloque try. *	2/2
0	Verdadero	
•	Falso	✓
MvS	8 de 8 pu	untos

!

Resultados del ejercicio de los candados

✓ Candado B * 1/1 Clave: 4830 Clave: 4380 Clave: 3830 Clave: 3480

✓ Candado C * 1/1 Posición 1 Posición 2 Posición 3 Posición 4

Candado C* 1/1 Clave: 631 Clave: 963 Clave: 145 Clave: 601

✓ Candado A *	1/1
Clave: 14043	~
Clave: 16832	
Clave: 15935	
Clave: 13539	
✓ Candado B *	1/1
O Posición 1	
O Posición 2	
Posición 3	✓
O Posición 4	
✓ Candado D *	1/1
Clave: 191	✓
Clave: 1063	
Clave: 153	
O Clave: 101	

✓ Candado D *	1/1
O Posición 1	
O Posición 2	
O Posición 3	
Posición 4	~
✓ Candado A *	1/1
	1/1
O Posición 1	1/1
	1/1 <
O Posición 1	1/1
Posición 1 Posición 2	1/1 ✓

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios