

✓ 3) El boolean se aplica para datos tipo: *

5/5

- ☐ a) Entero
- ☐ b) Decimal
- ☐ c) Carácter
- ☒ d) Logicos



Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 4) ¿Cual de estas sentencias no es correcta para mostrar mensajes *5/5 en pantalla?

- ☒ a) System.out.println()
- ☐ b) System.out.print()
- ☐ c) System.out.println()
- ☐ Ninguna de las anteriores



Comentarios

Respuesta correcta!!



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

5/5

- ☐ 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



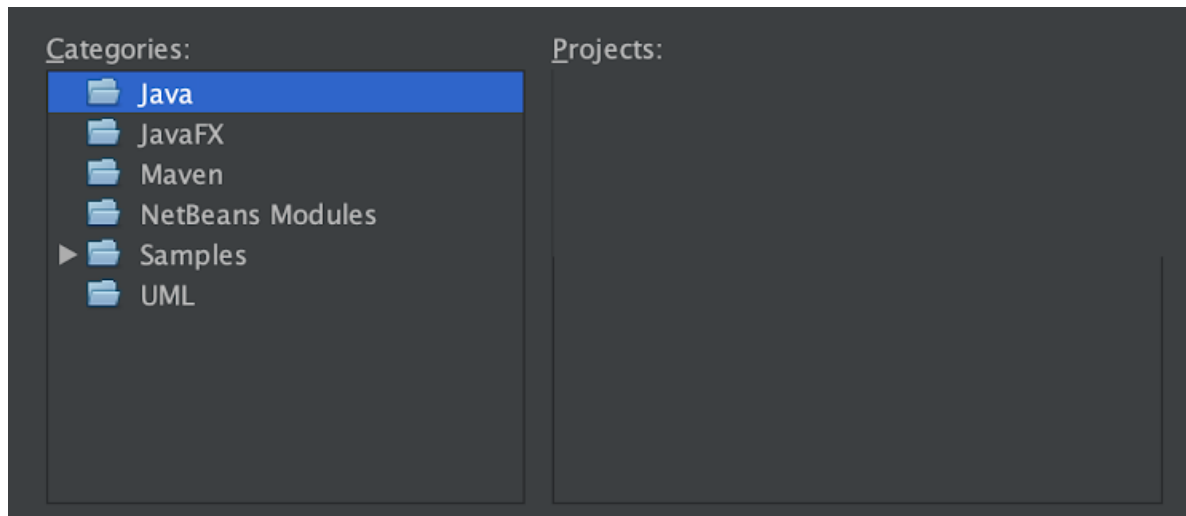
Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ 1) A la hora de crear un nuevo proyecto en Java que opción elegimos:

*5/5



- ☐ a) Java Program
- ☐ b) Java Project
- ☒ c) Java Application
- ☐ d) Java App



Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 10) ¿Para qué sirve la palabra reservada final en Java? *

5/5

- ☐ Para indicar que un atributo solo puede tener valores numéricos
- ☒ Para indicar que una variable no puede cambiar su valor.
- ☐ Para indicar que esa clase hereda de otra clase.
- ☐ Ninguna de las anteriores



✓ 5) ¿Qué palabra se usa en Java para instanciar un objeto de una clase? *5/5

- ☒ new
- ☐ create
- ☐ Cualquiera de las anteriores
- ☐ Ninguna de las anteriores



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

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



Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ 2) ¿Cual de estas palabras forman la correcta definición del método main?

*5/5

```
main(String[] args) {
```

- ☒ a) Static ✓

☐ c) Private

☐ b) Function

☒ d) Void ✓

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 7) Una clase es: *

5/5

- ☒ 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!!

✓ 9) ¿Que hace el encapsulamiento? *

5/5

- ☒ a) Oculta lo que hace un objeto ✓
- ☐ b) No deja que usamos los objetos en funciones
- ☐ c) Nos permite crear varios objetos
- ☐ d) Hace todos los atributos private

Comentarios

Respuesta correcta!!

Interpretación de código

50 de 50 puntos

✓ 2) ¿Qué hace el siguiente código? *

10/10

```
Estudiante estudiantesVector[] = new Estudiante[3];
```

- ☐ a. Crea un vector de tipo String con estudiantes
- ☒ b. Crea un vector de tipo objeto Estudiante ✓
- ☐ c. Crea un vector de tipo Integer
- ☐ d. Ninguna de las anteriores



✓ 5) ¿Qué acción realizará este bucle for? *

10/10

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {  
    if (estudiantesVector[i].getNota() > notaPromedio) {  
        estudiantesEncimaPromedio[i] = estudiantesVector[i].getName();  
    }  
}
```

- ☐ a. Valida si la nota promedio es mayor a la nota del estudiante y guarda el nombre del estudiante en otro vector
- ☐ b. Calcula el promedio de notas del estudiante
- ☐ c. Guarda el nombre del estudiante en otro vector
- ☒ d. Valida si la nota promedio es menor a la nota del estudiante y guarda el nombre del estudiante en otro vector ✓

✓ 1) Cuantas veces se ejecutara el siguiente for? *

10/10

```
for (int i = 2; i <= 128; i *= 2) {  
    System.out.println("i " + i);  
}
```

- ☐ a. 8
- ☐ b. 128
- ☒ c. 7 ✓
- ☐ d. Mostrará error



✓ 4) ¿Qué acción realizará este bucle for? *

10/10

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {  
    System.out.println("¿Cual es la nota para el primer estudiante?");  
    nota = scan.nextInt();  
    estudianteVector[i].setNota(nota);  
}
```

- ☐ a. El usuario le ingresará un nombre a cada estudiante
- ☐ b. El usuario elije que nota del estudiante mostrar
- ☒ c. El usuario le ingresará una nota a cada estudiante
- ☐ d. El usuario calcula el promedio de notas



✓ 3) ¿Qué acción realizará este bucle for? *

10/10

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {  
    System.out.println(estudianteVector[i].getName());  
}
```

- ☐ a. Muestra la nota de los estudiantes
- ☐ b. Le dará una nota a cada estudiante
- ☒ c. Muestra el nombre de los estudiantes
- ☐ d. Mostrará error



Datos personales

0 de 0 puntos

