



Integrantes: <ul style="list-style-type: none">- Anthonny David Vega Herrera- Mateo Sebastian Chanataxi Ñacato- Emerson Adrian Tupiza Paredes- Anthony Alexis Chasipanta Iza		NRC: 8758
Docente: Ing. Jaramillo Montaña Luis Enrique		Asignatura: Programación Orientada a Objetos
Fecha: 27/05/2023	GRUPO #2	TRABAJO GRUPAL

PREGUNTAS

1. En un diagrama de caso de uso, ¿cuál de las siguientes opciones describe mejor la relación entre un actor y un caso de uso?

A) Un actor representa una acción en el sistema, mientras que un caso de uso describe cómo se realiza esa acción.

B) Un actor describe una interacción entre el sistema y el usuario, mientras que un caso de uso representa un componente del sistema.

C) Un actor representa un componente del sistema, mientras que un caso de uso describe cómo interactúa ese componente con otros.

D) Un actor y un caso de uso son términos intercambiables en UML, no hay una relación específica entre ellos.

RESPUESTA: B

2. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe correctamente el propósito de un diagrama de caso de uso?

A) Mostrar la estructura interna y las relaciones entre los componentes de un sistema.

B) Representar el flujo de datos entre los diferentes casos de uso en un sistema.

C) Documentar las interacciones entre los actores y los casos de uso en un sistema.

D) Identificar y describir los atributos y métodos de una clase en un sistema.

RESPUESTA: C

3. En un diagrama de clases UML, ¿cuál de las siguientes opciones describe mejor la relación entre una clase y un objeto?

A) Una clase es una instancia de un objeto.

B) Una clase define la estructura y el comportamiento de un objeto.

C) Una clase y un objeto son términos intercambiables en UML, no hay una relación específica entre ellos.

D) Un objeto es una colección de clases relacionadas.

RESPUESTA: B

4. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe correctamente la asociación en un diagrama de clases UML?

A) La asociación se utiliza para representar la relación de herencia entre las clases.

B) La asociación muestra una relación de dependencia entre las clases.

C) La asociación indica que una clase es una parte o componente de otra clase.

D) La asociación representa una relación entre instancias de dos o más clases.

RESPUESTA: D

5. En el proceso de identificación de clases en un sistema, ¿cuál de las siguientes opciones describe mejor cómo se deben identificar las clases?

A) Las clases deben ser identificadas basándose en las funcionalidades que realizan en el sistema.

B) Las clases deben ser identificadas únicamente en función de su nombre y su relación con otras clases.

C) Las clases deben ser identificadas exclusivamente por el equipo de desarrollo, sin la participación de los usuarios finales.

D) Las clases deben ser identificadas de forma aleatoria, sin seguir ningún criterio específico

RESPUESTA: A

6. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe correctamente el uso de identificadores en las clases de un sistema?

A) Los identificadores de las clases deben ser lo más cortos y genéricos posible para facilitar su comprensión.

B) Los identificadores de las clases deben ser únicos dentro del sistema para evitar conflictos y ambigüedades.

- C) Los identificadores de las clases deben ser elegidos al azar, sin seguir ninguna convención o estándar.
- D) Los identificadores de las clases no son necesarios, ya que las clases se pueden identificar por su posición en el diagrama.

RESPUESTA: B

7. En programación, ¿cuál de las siguientes opciones describe mejor el modificador de acceso "public"?

A) El miembro o método marcado como "public" es accesible desde cualquier parte del programa.

- B) El miembro o método marcado como "public" solo es accesible dentro de la misma clase.
- C) El miembro o método marcado como "public" solo es accesible dentro del mismo paquete.
- D) El modificador de acceso "public" no existe en programación.

RESPUESTA: A

8. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe correctamente el modificador de acceso "private"?

A) El miembro o método marcado como "private" es accesible desde cualquier parte del programa.

B) El miembro o método marcado como "private" solo es accesible dentro de la misma clase.

- C) El miembro o método marcado como "private" solo es accesible dentro del mismo paquete.
- D) El modificador de acceso "private" no existe en programación.

RESPUESTA: B

9. En la implementación de clases, ¿cuál de las siguientes opciones describe mejor el concepto de herencia?

A) La herencia es un mecanismo que permite a una clase heredar propiedades y comportamientos de otra clase.

- B) La herencia es la creación de múltiples instancias de una clase a partir de un objeto existente.
- C) La herencia es el proceso de ocultar la implementación interna de una clase para proteger sus datos.
- D) La herencia no es relevante en la implementación de clases.

RESPUESTA: A

10. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe correctamente el concepto de polimorfismo en la implementación de clases?

A) El polimorfismo se refiere a la creación de múltiples instancias de una clase a partir de un objeto existente.

B) El polimorfismo permite que una clase oculte su implementación interna y proteja sus datos.

C) El polimorfismo es la capacidad de una clase para tener múltiples métodos con el mismo nombre, pero diferentes parámetros o comportamientos.

D) El polimorfismo no es relevante en la implementación de clases.

RESPUESTA: C