

Grupo #1

Cuestionario:

1) ¿Qué es la herencia en programación orientada a objetos?

1. Es un concepto que permite crear objetos a partir de clases.
2. Es la capacidad de una clase para heredar los atributos y métodos de otra clase.
3. Es una técnica que permite la encapsulación de datos en una clase.

2) ¿Cuál es el beneficio principal de la herencia en programación?

1. Permite la reutilización de código.
2. Aumenta la eficiencia en el uso de memoria.
3. Simplifica la depuración de errores.

3) ¿Qué es el polimorfismo en programación orientada a objetos?

1. Es la capacidad de una clase para heredar los atributos y métodos de otra clase.
2. Es la técnica que permite crear objetos a partir de una clase.
3. Es la capacidad de un objeto para tomar muchas formas y comportarse de diferentes maneras.

4) ¿Qué es la Programación Orientada a Objetos (POO)?

1. Es un paradigma de programación que se basa en la interacción de objetos.
2. Es un lenguaje de programación específico para desarrollar videojuegos.
3. Es un método de encriptación de datos en redes de comunicación

5) ¿Cuáles son los principales pilares de la POO?

1. Encapsulación, herencia y polimorfismo.
2. Iteración, recursividad y condicionales.
3. Clases, objetos y métodos.

6) ¿Qué es una clase en POO?

1. Es una instancia de un objeto.
2. Es un plano o plantilla que define las propiedades y comportamientos de un objeto.
3. Es una función que realiza operaciones en un programa.

7) ¿Qué es un objeto en POO?

1. Es una colección de variables en un programa.
2. Es una instancia concreta de una clase que puede tener atributos y métodos.
3. Es un operador utilizado para realizar cálculos matemáticos.

8) ¿Cuál es uno de los principales beneficios de la POO?

1. Mayor reutilización de código y facilidad de mantenimiento.
2. Mayor velocidad de ejecución de programas.
3. Menor consumo de recursos del sistema.

9) ¿Cuáles son los niveles de acceso comunes en la encapsulación?

1. Público, privado y protegido.

2. Estático, final y abstracto.
3. Lógico, físico y temporal.

10) ¿Qué es la encapsulación en POO?

1. Es la capacidad de ocultar los datos y los detalles de implementación dentro de una clase.
2. Es la interacción entre diferentes objetos en un programa.
3. Es la manipulación directa de los datos sin restricciones