

1. ¿Seleccione la posible característica un programa usando la definición de una clase?

- Una clase es una plantilla o un modelo para crear objetos en un programa que proporciona una estructura y comportamiento común a todos los objetos de ese tipo
- Los objetos creados a partir de una clase no pueden tener diferentes valores para sus propiedades. Todos los objetos de una clase tienen los mismos valores para las propiedades definidas en la clase.
- Una clase no puede ser modificada una vez definida. No se pueden agregar nuevos métodos o propiedades a una clase existente.

2. ¿Cuál es la diferencia entre tipos de datos estáticos y los tipos de datos dinámicos?

- Los tipos de datos estáticos tienen un tamaño fijo y no pueden cambiar durante la ejecución del programa, mientras que los tipos de datos dinámicos pueden cambiar de tamaño durante la ejecución del programa.
- Los tipos de datos dinámicos tienen un tamaño fijo y no pueden cambiar durante la ejecución del programa, mientras que los tipos de datos estáticos pueden cambiar de tamaño durante la ejecución del programa.
- Los datos dinámicos se suelen emplear para información que es inamovible en el tiempo, mientras que los estáticos se emplean para crear bases con datos que son susceptibles de variar con el tiempo

3. ¿Cuáles las categorías grandes de tipos de variables en Java?

- Tipos Primitivos, Objetos y Clases
- Tipos Primitivos, Referencias y Atributos
- Tipos Primitivos, Referencias a Objetos

4. ¿Qué es un valor constante?

- Es un valor que no cambia durante la ejecución de un programa y asignado a la vez con un valor de una variable constante que se mantiene
- Es un valor que cambia durante la ejecución de un programa y asignado a la vez con un valor de una variable constante que cambia constantemente
- Son variables de tipo boolean y llama a la función string que llaman a la función principal main

5. Seleccione ejemplos de tipos de datos estáticos en lenguajes de programación

- Tipos enteros, reales, puntos decimal, carácter simple
- Clase, objeto, encapsulación, polimorfismo y herencia
- Int, float, char, double, boolean

6. ¿Cuál es la diferencia entre una Clase y un Objeto?

- La clase con un modelo o plantilla ya un objeto es el instanciamiento de esa plantilla.
- Una clase y un objeto son lo mismo; solo se utilizan diferentes términos en diferentes contextos.
- Los objetos son plantillas que definen las características y comportamientos de una clase.

7. ¿Qué son los datos dinámicos?

- Los datos dinámicos son información estática que nunca cambia.
- Los datos dinámicos son información que cambia o se actualiza regularmente.

8. Seleccione los lenguajes de programación para tipos de datos dinámicos.

- C#, C++, Java
- Go, Rust
- Java Script, Python, PHP

9. Seleccione la definición adecuada de la estructura de datos estáticos

- La estructura de datos estáticos se refiere a aquellas estructuras que pueden cambiar de tamaño durante la ejecución del programa.
- La estructura de datos estáticos se refiere a aquellas estructuras cuyo tamaño y memoria se asignan en el momento de la declaración y no cambian durante la ejecución del programa

10. Seleccione un boolean y un double cuanto ocupa.

- 1 byte y 4 bytes
- 2 bytes y 1 byte
- 1 byte y 8 bytes