

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [Grado](#) / [Ingeniería Mecatrónica](#) / [Programación Orientada a Objetos \(2022\)](#) / [Evaluaciones Parciales](#)
/ [Cuestionario Teórico-Práctico \(Evaluación 2022\)](#)

Comenzado el lunes, 19 de septiembre de 2022, 12:00

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 19 de septiembre de 2022, 12:14

Tiempo empleado 13 minutos 51 segundos

Puntos 9,00/12,00

Calificación 7,50 de 10,00 (75%)

Pregunta **1**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Elige la opción verdadera.

En el paradigma de programación a objetos ...

- ☐ a. el enfoque de implementación gira alrededor de módulos centrados en el concepto de clase.
- ☐ b. el diseño intenta obtener, en general, clases débilmente acopladas.
- ☒ c. todas las otras características mencionadas son aplicables.
- ☐ d. la perspectiva de diseño busca encapsular los datos y evitar los datos globales.
- ☐ e. las diferentes entidades se comunican mediante mensajes.

Pregunta **2**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Indique cuál de las siguientes afirmaciones es falsa.

- ☐ a. La orientación a objetos facilita el mantenimiento y la extensibilidad del software, gracias a su capacidad de reutilizar el código.
- ☒ b. La orientación a objetos puede aplicarse para resolver cualquier tipo de problema de software.
- ☐ c. La orientación a objetos resulta más costosa en las primeras etapas de su aprendizaje.
- ☐ d. La orientación a objetos requiere de mayor esfuerzo en las primeras fases del desarrollo de software.
- ☐ e. La orientación a objetos permite trabajar con datos separados del diseño que tendrán esos datos.

Pregunta **3**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Selecciona una opción para la respuesta correcta.

Habiendo usted observado desde un ventanal que da a la calle, el paso de 1 auto Ford Focus, 1 auto Renault Megane y 1 auto Honda Fit. En términos del paradigma de programación orientada a objetos, ...

- ☒ a. se han observado 3 fenómenos del mundo "real"
- ☐ b. se ha observado 1 concepto del mundo "real"
- ☐ c. se han observado 3 fenómenos del mundo "virtual"
- ☐ d. se ha observado 1 concepto del mundo "virtual"
- ☐ e. se han observado 3 conceptos del mundo "virtual"

Pregunta **4**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Elige una opción de modo de completar de manera válida la afirmación.

El paradigma de Programación Orientado a Objetos

- ☒ a. Es un tipo de programación imperativa.
- ☐ b. Es un derivado de la programación lógica.
- ☐ c. Resulta de la combinación de la programación estructurada y la modular.
- ☐ d. Es un tipo de programación declarativa.
- ☐ e. Es un derivado de la programación estructurada.

Pregunta **5**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Elija la opción verdadera:

- ☐ a. para un lenguaje de programación orientado a objetos, un objeto es un evento del mundo "real".
- ☐ b. para un lenguaje de programación orientado a objetos, una clase o un objeto son esencialmente lo mismo, ya que representan algo del mundo "real".
- ☐ c. para un lenguaje de programación orientado a objetos, un objeto es una abstracción de una o más entidades similares en el mundo "real".
- ☐ d. Ninguna de las expresiones restantes es verdadera.
- ☒ e. para un lenguaje de programación orientado a objetos, una clase es un molde o descripción de objetos similares.

Pregunta **6**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Indique cuál de las siguientes afirmaciones es falsa.

- ☐ a. La jeraquía es un principio de la OO que permite clasificar y ordenar un conjunto de abstracciones de modo de simplificar la comprensión de un problema.
- ☐ b. Los principios de encapsulamiento y de modularidad se convierten en medios para manejar las abstracciones y sus jerarquías.
- ☐ c. La abstracción es un principio de la OO que permite obtener una generalización conceptual de uno o más objetos.
- ☐ d. El encapsulamiento es un principio de la OO, referido al ocultamiento de los detalles de implementación de un objeto.
- ☒ e. El principio de modularidad de la OO, implica segmentar el problema en conceptos de menor tamaño y complejidad, de modo de facilitar su análisis y diseño.

Pregunta **7**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Indique cuál de las siguientes definiciones es incorrecta.

- ☐ a. Se llama vínculo al enlace que se establece entre 2 objetos cuando interactúan en el sistema.
- ☐ b. Una relación entre clases es la abstracción de un conjunto de vínculos entre objetos que pertenecen a esas clases.
- ☐ c. Una subclase puede redefinir o anular características heredadas, pero no afecta en nada a la clase de la cual hereda.
- ☐ d. La dependencia es una relación de uso de una clase respecto de otra.
- ☒ e. Una relación de asociación bidireccional entre clases se aplica en los casos de objetos que se envían mensajes simultáneamente.

Pregunta **8**

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Indique cuál de las siguientes afirmaciones de técnicas y/o mecanismos es falsa.

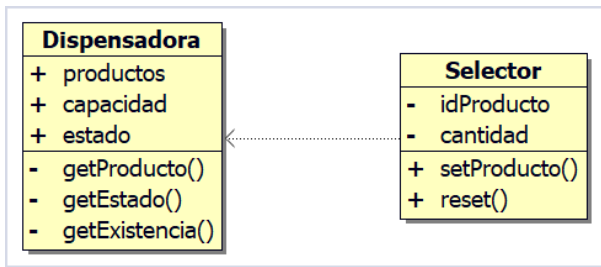
- ☐ a. En programación OO, el mecanismo habitual para manejar una jerarquía de clases y objetos es la herencia
- ☐ b. La forma habitual de acceder a atributos que se han definido como privados es mediante métodos públicos.
- ☐ c. La interfaz de un clase está dada por el conjunto de miembros públicos (atributos y/o métodos) que esa clase provee.
- ☐ d. Un mecanismo estándar para manejar la comunicación entre muchos objetos es el polimorfismo.
- ☒ e. Durante la programación OO, el encapsulamiento se maneja en base a los niveles de visibilidad que el lenguaje permite.

Pregunta **9**

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

El diagrama UML de la figura muestra que:



- ☐ a. La clase Dispensadora envía mensajes a la clase Selector
- ☐ b. Los objetos de la clase Dispensadora dependen de los objetos de la clase Selector
- ☒ c. La clase Selector envía mensajes a la clase Dispensador
- ☐ d. Los objetos de la clase Selector dependen de los objetos de la clase Dispensadora
- ☐ e. Ninguna de las opciones restantes es válida

Pregunta **10**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Seleccione la opción que corresponde a la respuesta válida dentro de la Programación OO.

- ☐ a. Si el lenguaje lo permite, es una buena práctica combinar los paradigmas Orientado a Objetos y Estructurado, para el desarrollo de cada uno de los módulos.
- ☐ b. El mecanismo de instanciación está ligado a una asignación.
- ☒ c. Los mensajes pueden darse por la invocación de un método perteneciente a un objeto externo o el acceso a un atributo de ese objeto externo.
- ☐ d. El uso de variables globales está permitido para simplificar la programación.
- ☐ e. Una instrucción para incluir o importar una librería requerida, puede modelarse en un diagrama de clases como una asociación simple.

Pregunta **11**

Finalizado

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Indique a qué tipo de entidad Python corresponde el siguiente fragmento de código:

```
ciudades = { 'Mendoza', 'Córdoba', 'Santa Fé', 'La Pampa', 'Tucumán' }
```

- ☐ a. Ninguna de las opciones restantes es válida
- ☐ b. Una Tupla
- ☐ c. Un Conjunto
- ☒ d. Un Diccionario
- ☐ e. Una Lista

Pregunta **12**

Finalizado

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Marque la opción válida, conforme a lo que se observa en el siguiente fragmento de código Python

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-

class Modelo:
    cantidad = 0

    def __init__(self, id):
        self.id = id
        cantidad = Modelo.cantidad + 1

if __name__ == '__main__':
    m = Modelo( 1 )
    print ( m.id )
```

- ☒ a. cantidad es un atributo de clase
- ☐ b. id es un atributo de clase
- ☐ c. Los atributos presentes en la clase Modelo se crean al ejecutarse __init__
- ☐ d. cantidad es un atributo de instancia
- ☐ e. La variable m es la clase Modelo

[◀ XML-RPC: Manual](#)