|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombres** |  | **Calificación** |  |
| **Fecha** |  |

1. **Definir lo siguiente.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Clase** | --------------------------------------------------------------------  --------------------------------------------------------------------  -------------------------------------------------------------------- |
| **Herencia** | --------------------------------------------------------------------  --------------------------------------------------------------------  -------------------------------------------------------------------- |
| **Polimorfismo** | --------------------------------------------------------------------  --------------------------------------------------------------------  -------------------------------------------------------------------- |
| **Objeto** | --------------------------------------------------------------------  --------------------------------------------------------------------  -------------------------------------------------------------------- |
| **Encapsulamiento** | --------------------------------------------------------------------  --------------------------------------------------------------------  -------------------------------------------------------------------- |

1. **Indicar cuantos constructores puede tener una clase y para qué sirven.**
2. **Indicar cuantos destructores puede tener una clase y para qué sirven.**
3. **Indicar cuál de las siguientes definiciones de servicios son correctos:**
4. insertarRegistroCliente()
5. crearNuevoCliente()
6. crearNuevoCliente (rut, nombre, apellidos, email, fono, direccion)
7. crearNuevoCliente (objetoCliente)
8. crearNuevoClientePsoft (schemaOracle, registroTablaCliente )
9. consultaUF()
10. **Indicar cuáles son las características que diferencian a un objeto de otro**
11. Métodos
12. Variables
13. Color
14. Herencia
15. Atributos
16. **Consiste en implementar múltiples formas de un mismo método**
17. Abstracción
18. Herencia
19. Multicast
20. Objeto
21. Polimorfismo
22. **¿Cuál es la forma correcta de declarar un vector?**
23. int vector [] = new int[10];
24. int vector [][] = new int [5][5];
25. int vector = new int[10];
26. int vector [] = new int[10]
27. int vector = new int[10]
28. **¿Cuál es la forma de comunicación entre objetos?**
29. Mensajes
30. Castings
31. Celular
32. Mail
33. Métodos
34. **¿Cuál es el eje básico del modelo de POO?**
35. Herencia
36. Objeto
37. Clase
38. Polimorfismo
39. Todas las anteriores
40. **Responder correcto “C” / false “F”**

|  |  |
| --- | --- |
| Clase es la definición de las propiedades y comportamiento de un tipo de objeto en concreto. |  |
| Clase es el proceso mediante el cual un objeto de una clase adquiere propiedades definidas en otra clase que lo preceda en una jerarquía de clasificaciones. |  |
| Permite que una herencia tenga múltiples implementaciones, que se seleccionan en base al tipo objeto indicado al solicitar la ejecución del método. |  |
| Castings es la forma de comunicación entre objetos. |  |
| El principio de ocultamiento permite aislar los objetos desde el exterior y permite la protección de los atributos del objeto. |  |
| Una entidad que posee propiedades o atributos y de comportamiento o funcionalidad se la conoce como objetos. |  |
| El polimorfismo permite que un método tenga múltiples implementaciones, que se seleccionan en base al tipo objeto indicado al solicitar la ejecución del método. |  |
| El principio de ocultamiento permite que un método tenga múltiples implementaciones, que se seleccionan en base al tipo objeto indicado al solicitar la ejecución del método. |  |
| Una clase puede tener varios constructores |  |
| Una clase puede tener varios destructores |  |

1. **De este programa, cuál es la salida en pantalla:**

class A {

static int n = 0;

String f (A x) { return "AA" + (x.n++); }

String f (B x) { return "AB" + (x.n--); }

}

class B extends A {

String f (B x) { return "BB" + (x.n--); }

public static void main (String args[]) {

A a = new A ();

A b = new B ();

System.out.println (a.f (b));

System.out.println (b.f (b));

System.out.println (a.f ((B) b));

System.out.println (b.f ((B) b));

}

}

1. **Definir una clase Conjunto que contenga:**

- Un array de valores de cualquier tipo.

- Un método intersección que tome como argumento otro conjunto, y devuelva un nuevo conjunto con la intersección de los dos.

1. **Del siguiente programa.**

class A {

static int x[ ] = {1, 2};

int y[ ];

void f (int z[ ]) { z[1]+=2; }

void g ( ) {

A a = new A ( );

a.x[0]++;

}

}

class B {

public static void main (String args[ ]) {

A b = new A ( );

b.y = b.x;

b.f (b.y);

b.g ( );

System.out.println (b.x[0] + " " + b.x[1]); **(1)**

System.out.println (b.y[0] + " " + b.y[1]); **(2)**

}

}

**Indicar la salida de la línea 1:**

1. 1 2
2. 1 4
3. 2 2
4. 2 4
5. 2 1

**Indicar la salida de la línea 2:**

1. 1 2
2. 1 4
3. 2 2
4. 2 4
5. 2 1
6. **El nivel que proporciona bloques de construcción en la forma de servicios a los procesos de negocio y a la capa de consumidor  se denomina:**
7. Capa de servicios
8. Capa de actividades humanas
9. Capa de procesos de larga duración
10. Todas las anteriores ya que son sinónimos
11. Ninguna de las anteriores.
12. **Diagrame el modelo de clases explicando la relación entre Vehículo, auto, camioneta**