

Java POO

Total de puntos 98/100 ?

Al finalizar la guía, **es el momento de validar lo que has aprendido hasta ahora**. Por eso, es importante responder el

Check de conocimiento. ¡Aprovecha este espacio para chequear qué tal vienes hasta aquí!

Antes

de resolver este cuestionario te recomendamos haber visto con atención el/los videos, la guía de este tema y haber resuelto los ejercicios. Si ya lo hiciste, ¡adelante!

Tendrás un único intento. ¡Buena suerte!

Al dar click en Siguiente, darás inicio a la actividad.

Datos personales

0 de 0 puntos

Nombre *

Luis

Apellido *

Diaz



DNI *

35133368

Correo electrónico *

Deja nuevamente tu correo para que podamos validarlo

shichisekai@gmail.com

Preguntas teóricas

98 de 100 puntos



1) Responda Verdadero o Falso *

	Verdadero	Falso	Puntuación
Cuando se coloca la palabra final precediendo la declaración de una variable la misma se transforma en una constante	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/2
Una variable local no puede ser declarada en cualquier lugar del cuerpo de una clase o metodo	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2/2
El método constructor de una clase puede tener cualquier nombre	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	0/2
Cuando un método no devuelve ningún valor se utiliza la palabra reservada void para indicar que no devuelve nada	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/2
La programación orientada a objetos es un paradigma de programación	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/2



Respuestas correctas

Verdadero

Falso

El método constructor de una clase puede tener cualquier nombre



✓ 2) ¿Qué es un paradigma de programación? *

10/10

- ☐ a) Es una manera de dividir los problemas en subproblemas
- ☒ b) Es una manera o estilo de programación
- ☐ c) Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos
- ☐ d) Es una categoría de datos ordenada secuencialmente

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ 3) ¿Qué elementos crees que definen a un objeto? *

10/10

- ☐ a) Su cardinalidad y su tipo
- ☒ b) Sus atributos y sus métodos
- ☐ c) La forma en que establece comunicación e intercambia mensajes
- ☐ d) Su interfaz y los eventos asociados

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ 4) Una clase es: *

- ☒ a) Un molde para crear múltiples objetos
- ☐ b) Un tipo de variable
- ☐ c) Un tipo de modificador de acceso
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 5) El modificador de acceso private, hace que los atributos puedan ser accedidos por

- ☐ a) Cualquier clase
- ☒ b) La clase donde se encuentran
- ☐ c) El método main
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 6) ¿Qué significa instanciar una clase? *

- ☐ a) Duplicar una clase
- ☐ b) Eliminar una clase
- ☒ c) Crear un objeto a partir de la clase
- ☐ d) Conectar dos clases entre sí

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 7) Queremos crear una clase Java con atributos que puedan ser accedidos, ¿Qué opción elegirías como la mejor? *

- ☐ a) Atributos públicos
- ☐ b) Atributos static
- ☒ c) Atributos privados con getters y setters
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 8) Se crean anteponiendo la palabra static a su declaración: *

- ☐ a) Atributos de objeto
- ☒ b) Atributos de clase estáticos
- ☐ c) Variables finales
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 9) No puede cambiar su valor durante la ejecución del programa: *

- ☐ a) Atributos de objeto
- ☐ b) Atributos de clase
- ☒ c) Variables finales
- ☐ d) Todas las anteriores

Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 10) La programación procedural se denomina así porque se destacan los:

10/10

- ☐ a) Constructores
- ☒ b) Procedimientos o tareas que resuelven un problema
- ☐ c) Procesos
- ☐ d) Todas las anteriores



Comentarios

Respuesta correcta!!



Te invitamos a responder algunas preguntas sobre el material de estudio

0 de

0 puntos



¿Te resultó clara la guía teórica de trabajo? *

- ☐ Sí
- ☒ No



¿Te resultaron útiles los videos? *

- ☐ Sí
- ☒ No



Si respondiste que No a alguna de las anteriores, cuéntanos el motivo:

Las guías 8 y 9 fueron muy extensas para el poco material teórico y practico disponible. En la guía 9 no hubo videos para complementar los tres cuadros que fueron la teoría.

¿Los ejercicios propuestos te ayudaron a aplicar la teoría de la guía y/o videos? *

☐ Sí

☒ No

¿Qué tan desafiantes te resultaron los ejercicios? *

Poco desafiantes

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☒

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Muy desafiantes



En Egg agradecemos cada oportunidad de mejora. ¿Quisieras dejar algún comentario constructivo al respecto? *

En caso de ser necesario, el equipo de contenidos te contactará vía email para solicitar profundizar tu idea.

Creo que ya exprese las falencias de las guías 8 y 9 en mi comentario anterior , estas creo que han sido las mas bajas en contenido hasta ahora.

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios



