

Cuestionario sobre Conceptos Fundamentales de Programación Orientada a Objetos en C#



Programación /

1. ¿Qué oculta la abstracción en POO?

- R: La complejidad interna de una clase.

2. ¿Cómo se logra la abstracción en POO?

- R: Definiendo métodos abstractos y propiedades encapsuladas.

3. ¿Qué permite la herencia en POO?

- R: Que una clase herede atributos y métodos de otra clase.

4. ¿Cuáles son los beneficios de la herencia en POO?

- R: Reutilización de código y especialización de clases.

5. ¿Qué permite el polimorfismo en POO?

- R: Que un objeto adopte diferentes formas en tiempo de ejecución.

6. ¿Cómo se implementa el polimorfismo en POO?

- R: Mediante la sobrecarga de métodos.

7. ¿Qué oculta la encapsulación en POO?

- R: Los detalles de implementación de una clase.



8. ¿Cómo se logra la encapsulación en POO?

- R: Utilizando modificadores de acceso (public, private, protected, internal).

9. ¿Qué son las interfaces en C#?

- R: Conjuntos de métodos abstractos que definen un comportamiento.

10. ¿Para qué se utilizan las interfaces en C#?

- R: Promover el polimorfismo y la separación de interfaces.

11. ¿Qué son los delegados en C#?

- R: Objetos que encapsulan referencias a métodos.

12. ¿Para qué se utilizan los delegados en C#?

- R: Encapsular métodos, transferirlos como argumentos y crear eventos.

13. ¿Qué son los eventos en C#?

- R: Mecanismos para notificar cambios de estado a objetos interesados.

14. ¿Cómo funcionan los eventos en C#?

- R: Implementan delegados y permiten comunicación asíncrona entre objetos.

15. ¿Qué son los indexadores en C#?

- R: Permiten acceder a elementos de una colección como si fuera un array.