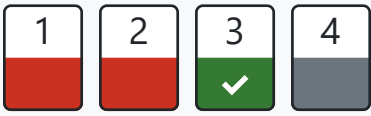


Programación II - TUP - 2023 - 2C - Comisiones 21 - 22 - 121 y 122

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [Programación II - TUP - 2023 - 2C - Comisiones 21 - 22 - 121 y 122](#) / [Exámenes](#) / [Cuestionario recuperatorio lunes 13/11/2023](#)

Navegación por el cuestionario



[Mostrar una página cada vez](#)

[Finalizar revisión](#)

Comenzado el	lunes, 13 de noviembre de 2023, 19:05
Estado	Finalizado
Finalizado en	lunes, 13 de noviembre de 2023, 20:24
Tiempo empleado	1 hora 18 minutos
Calificación	Sin calificar aún

Pregunta **1**
Incorrecta
Se puntúa 0,00 sobre 4,00
🚩 Marcar pregunta

Generar un archivo con los socios que hayan solicitado turno con el médico que tiene el ID personal 225. Cada registro debe tener el código de socio, el nombre del socio y la fecha del turno. En caso de que haya más de un turno se debe registrar únicamente la fecha del primero que se haya leído.

Listar el archivo creado

- ☐ a. No lo pude hacer
- ☐ b. Lo hice pero no compila
- ☒ c. Lo hice pero no da el resultado correcto
- ☐ d. Lo hice, funciona y da el resultado correcto

Respuesta incorrecta.

Con los datos de los archivos debe dar el siguiente resultado

Código	Nombre	Fecha
2363	Delia	10/02/2023

La respuesta correcta es:

Lo hice, funciona y da el resultado correcto

Pregunta **2**
Incorrecta
Se puntúa 0,00 sobre 2,00
🚩 Marcar pregunta

Hacer una función (llamarla desde el mismo main()) que llama a la función que resuelve el punto 1) para generar de manera dinámica un vector que contenga los turnos que correspondan a una especialidad que se ingresa por teclado. Listar el vector creado

- ☐ a. No lo pude hacer
- ☐ b. Lo hice pero no compila
- ☒ c. Lo hice pero no da el resultado correcto
- ☐ d. Lo hice, funciona y da el resultado correcto

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es:

Lo hice, funciona y da el resultado correcto

Pregunta **3**
Correcta
Se puntúa 2,00 sobre 2,00
🚩 Marcar pregunta

Agregar un constructor para la clase del punto 1 que si no recibe valores al momento de ejecutarse asigne valores por omisión para cada una de las propiedades.

- ☒ a. Desarrollé correctamente el punto
- ☐ b. Desarrollé el punto pero no funciona
- ☐ c. No desarrollé el punto
- ☐ d. No compila

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Desarrollé correctamente el punto

Pregunta **4**
Finalizado
Puntúa como 2,00
🚩 Marcar pregunta

Defina brevemente para que sirve el mecanismo de la Herencia en la POO

La herencia en la Programación Orientada a Objetos (POO) en C++ es un mecanismo que permite crear nuevas clases a partir de una existente, reutilizando el código y evitando la redundancia.

La herencia también permite la implementación de polimorfismo, un concepto clave en POO donde un objeto puede ser tratado como una instancia de una clase base o de una de sus derivadas.

En resumen, la herencia en C++ permite la creación de jerarquías de clases que comparten código y comportamientos, facilitando el desarrollo de programas más organizados y mantenibles.

Ok

[Finalizar revisión](#)

[◀ Consignas recuperatorio lunes 13/11/2023](#)

Ir a...

[Entrega recuperatorio lunes 13/11/2023 ▶](#)