

M05_ACT05-Clases_y_Objeto

⚠ Esta es una vista previa de la versión publicada del examen

Comenzado: 21 de mar en 15:23

Instrucciones del examen

Pregunta 1

20 pts

Para modelar un teléfono móvil, decides diseñar una clase Phone. Elige los atributos que mejor se adecúan a la necesidad, tomando en cuenta que el celular puede ser de cualquier marca.

- ☐ String installedApps[]
- ☐ int a
- ☐ String city
- ☐ String androidVersion
- ☐ double screenResolutionWidth
- ☐ int availableMemory
- ☐ double screenResolutionHeight
- ☐ int ramMemory

Pregunta 2

20 pts

Para poder modelar un libro de texto, requieres diseñar una clase de Java llamada Book. Elige todos los atributos que pudieran ser asignables a dicha clase.

☐ String website☐ String title☐ int pageCount☐ int salesCount☐ String author☐ double height☐ String[] chapters☐ String brand☐ String ipAddress

Pregunta 3

30 pts

Tomando en cuenta la clase `BankAccount`, que sirve para representar una cuenta de banco, cuáles de los siguientes métodos serían aplicables para agregar a la clase?

```
public class BankAccount{  
    String accountHolderName;  
    double balance;  
    int accountType; //1 = checking, 2 = savings, 3 = money market  
}
```

☐ `changeAccountHolderName()`☐ `depositFunds()`☐ `getBalance()`☐ `changeAccountBranch()`

Pregunta 4**30 pts**

Piensa en un objeto o actividad de la vida real que puedas representar mediante una Clase. Codifica una implementación de dicha clase que contenga por lo menos 5 atributos y 2 métodos.

Si no se te ocurre alguna, aquí hay algunos ejemplos:

- Partido de Futbol / Equipo de futbol
- Consola de videojuegos
- Juego de mesa (Monopoly, domino, Ajedrez)
- Película
- Sala de Cine
- Banda de música
- Reloj despertador
- Video de Youtube
- Sesión de Zoom

Cargar

Elegir un archivo

No guardado

Entregar examen