

Taller 4 JAVA parte 2 ejercicio 1

- 1) Lo que sucede si se eliminan todas las referencias de un objeto persona es que este se vuelve candidato para el Garbage Collector o sea que dejaría de existir
- 2) Para acceder al nombre del dueño del carro se tendría que usar `auto.getDueno().toString()`
- 3) Para asignarle un dueño se puede utilizar el método `setDueño()`
- 4) Para acceder a la velocidad máxima se puede usar `auto2.getMotor().getVelocidadMaxima();` el cual consigue el tipo de motor y ya este tiene asignada su velocidad máxima y ya se consigue con el método `get`
- 5) La consola no mostraría nada, ya que el ciclo "for" crea objetos sin referencias, los cuales se eliminan de inmediato. Por eso, no existiría un objeto persona[3] para que el "system.out.println()" pudiera imprimir.
- 6) Al ejecutar esa línea justo después de la #16, sucede que el atributo nombre de personas[1], que originalmente era "Jaime", cambia a "Daniel". Esto ocurre porque personas[2], que tiene el nombre "Daniel", apunta al mismo objeto, modificando su valor.
- 7) Para que se muestre la placa y el dueño del vehículo al ejecutar, es necesario utilizar los métodos *get* de la clase *Vehiculo* de la siguiente manera:
 - a. `System.out.println("#Placa: " + auto2.getPlaca() + " Dueño: " + auto2.getDueno());`

Esto imprimirá el número de la placa y el dueño del vehículo, que en este caso será "null".

- 8) En este caso, utilizamos el método `getDueno()` sobre el objeto `auto` para acceder al dueño y luego aplicamos el método `setMejorAmigo()` para asignarle un nuevo mejor amigo, que será el tercer elemento (es decir, el índice 2) del arreglo `personas`. La propuesta sería:
 - a. `auto.getDueno().setMejorAmigo(personas[2]);`

Esto establece que el mejor amigo del dueño del vehículo será el objeto referenciado en `personas[2]`.