

A. ¿Qué pasaría si se pierde la referencia de un objeto de tipo Persona?

R// Al este perder la referencia, entraría en acción el garbage collector para liberar la memoria asociada al objeto cuya referencia se perdió.

B. ¿Cómo podríamos conocer el nombre del dueño de la variable auto de la línea 11 del método main?

R// Podríamos utilizar sobre la instancia el método getDueno y luego el método getNombre, para acceder al nombre de este dueño. Se vería así: auto.getDueno().getNombre().

C. ¿De qué manera podemos agregar un dueño al Vehículo de la línea 13 del método main?

R// Podemos utilizar el método setDueno de la clase vehiculo, el cual asignaría un objeto de tipo Persona.

D. Usando la variable auto2 de la línea 13 del método main, obtenga el valor del atributo velocidadMáxima del motor del vehiculo. Adjunte su propuesta

R// `System.out.println(auto2.getMotor().getVelocidadMaxima());`

E. Suponga que, al momento de perder la referencia al objeto, se borra del sistema, es decir el garbage collector es muy eficiente, ¿Qué imprimiría al ejecutar el método main por consola?

R// En este caso se imprimiría un "NullPointerException" al momento de tratar de acceder al objeto tras ser recolectado, por lo que en el caso del código, no se imprimiría el "Soy Santiago" al final.

F. ¿Qué ocurre al momento de ejecutar la siguiente línea después de la línea 16 `System.out.println(personas[1])` ? Explique

R// Se imprime un "Soy Daniel" ya que el objeto Jaime personas[1] empieza a apuntar a personas[2] por lo que al tratar de imprimirlo, saldría Daniel en su lugar.

G. ¿Qué modificación al código debo hacer para que al momento de ejecutar `System.out.println(auto2)`, me aparezca la placa del vehículo y el dueño del vehículo?

R// El print debería de modificarse de modo que quede así:  
`System.out.println(auto2.getPlaca() + " " + auto2.getDueno().getNombre());`

H. Usando la variable auto de la línea 11 del método main, y usando el atributo dueño, asigne de mejorAmigo al tercer elemento del listado personas. Adjunte su propuesta.

R// `auto.getDueno().setMejorAmigo(personas[2]);`