

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

R// si se pierde la referencia de un objeto de persona se eliminara por el GC automáticamente y dependiendo de la versión de java que usemos se ejecutara el mensaje portado de “finalize()” pero ya en las ultima versiones se vuelve un método casi que ordinario.

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

R// Gracias a uno de los constructores Vehículo de su respectiva clase se sabe que el tercer parámetro del constructor pertenece al dueño del vehículo y en este caso es “personas[4]” que tiene como nombre al tener índice 4, “Alexander”.

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

R// Podemos agregar un dueño al vehículo de la línea 13 del Main tanto usando el constructor con tres parámetros redefiniendo el objeto y también podríamos añadirle el dueño con el “setDueno()” de la clase vehículo.

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// Mi propuesta para obtener el valor del atributo velocidadMaxima del vehiculo llamado auto2 es acceder a el mediante el getter de ese atributo, de esta forma :

```
System.out.println(Motor.GASOLINA.getVelocidadMaxima());  
//imprime 90.
```

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//Nada, no imprimiría nada la consola ya que con el ciclo “for” se crearían objetos sin referencia y estos mismos se eliminarían al instante, por lo cual mas adelante no habría objeto persona[3] dentro del “system.out.println()” que imprimir.

F. ¿Qué ocurre al momento de ejecutar la siguiente línea después de la línea 16

System.out.println(personas[1]) ? Explique.

R//Al momento de ejecutar esa línea exactamente después de la #16 ocurre que personas[1] en la línea 15 a modificado su valor del atributo nombre que originalmente era de “Jaime” pasa a ser “Daniel” al ser apuntado por personas[2] que tiene efectivamente como nombre “Daniel”.

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//Para que al ejecutar aparezca la placa y el dueño del vehiculo se deben hacer uso de los gets que están en la clase Vehiculo de esta manera:

...

```
System.out.println("#placa: "+auto2.getPlaca()+" Dueño: "+auto2.getDueno());
```

Ahí se imprimirá el numero de la placa y el dueño del vehículo que en este caso será “null”.

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//Sobre auto usamos el getDueno() para señalar al Dueno y luego usamos el setMejorAmigo() para modificar el quien es el mejor amigo, que será el tercer elemento(ósea el índice 2 de personas). Aquí está la propuesta:

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