

Respuestas:

A. Si se pierde la referencia a un objeto de tipo Persona, el objeto quedará inaccesible desde el programa y será elegible para ser recolectado por el Garbage Collector. Cuando esto suceda, el método `finalize()` se ejecutará antes de que la memoria ocupada por ese objeto sea liberada.

B. Podemos obtener el nombre del dueño de auto utilizando el método `getDueno()` de la clase Vehiculo y luego el método `getNombre()` de la clase Persona.

C. Podemos usar el método `setDueno()` de la clase Vehiculo para asignar un dueño al vehículo `auto2`.

D. Para obtener la velocidadMáxima, primero accedemos al motor con `getMotor()` y luego llamamos al método `getVelocidadMaxima()` del enum Motor.

E. "Matando a: Santiago" (por la línea `personas[3].finalize()`)

El resultado de `System.out.println(personas[3])`, que sería "Soy Santiago", ya que `personas[3]` aún tiene una referencia explícita en el código en ese punto.

El método `finalize()` imprime su mensaje, pero el objeto no será recolectado mientras existan referencias accesibles.

F. El objeto referenciado por `personas[1]` apunta al mismo objeto que `personas[2]`. Por lo tanto, el resultado será:

"Soy Daniel".

Esto ocurre porque en la línea 15 se asigna `personas[1] = personas[2];`, compartiendo la misma referencia.

G. Debemos sobrescribir el método `toString()` en la clase Vehiculo. Ejemplo:

java

Copiar código

@Override

```
public String toString() {
```

```
        return "Placa: " + placa + ", Dueño: " + (dueño != null ? dueño.getNombre()
: "Sin dueño");
    }
```

Con esta modificación, al ejecutar `System.out.println(auto2)`, aparecerá algo como: "Placa: TXT-452, Dueño: Sin dueño" (si no tiene dueño) o "Placa: TXT-452, Dueño: Daniel" (si se asigna un dueño).

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`.

Podemos usar los métodos `getDueno()` y `setMejorAmigo()` de las clases `Vehiculo` y `Persona` respectivamente:

java

Copiar código

```
auto.getDueno().setMejorAmigo(personas[2]); // Asignar a "Daniel" como
mejor amigo
```

Esto establece que el mejor amigo de Alexander (dueño de auto) sea Daniel.