



## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS - UNALMED 2024 -2

### Preguntas de análisis

- A. Si se pierde la referencia de un objeto de tipo Persona, lo que sucedería es que dicho objeto sería eliminado por el garbage collector siguiendo las especificaciones del método finalize imprimiendo un mensaje de “matando a” seguido del atributo nombre de dicho objeto.
- B. Podríamos conocer el nombre del dueño de la variable auto de la **línea 11** del método main al llamar al método auto.getDueno().getNombre() de la clase vehículo.
- C. Podemos agregar un dueño al Vehículo de la **línea 13** del método main al hacer llamado del método setDueno(→) y pasarle como parametro a una persona de tipo Persona, así: auto2.getDueno().setDueno(Persona persona).
- D. Usando la variable auto2 de la **línea 13** del método main se puede obtener el valor del atributo velocidadMáxima del motor del vehículo, de la siguiente manera:

`auto2.getMoto().getVelocidadMaxima()`

- E. Al momento de perder la referencia al objeto, se borra del sistema, suponiendo que, el garbage collector es muy eficiente, lo que se imprimiría al ejecutar el método main por consola es:

Matando a Alejandro

Matando a Jaime

Matando a Alexander

Matando a Santiago

Null (Suponiendo que el método finalize() sea tan eficiente como para ejecutarse antes de la siguiente línea de código, dejando al objeto de la persona[3] sin apuntador)

En el caso contrario (más probablemente) en lugar de Null se imprimirá: Soy Santiago

- F. Lo que ocurre al momento de ejecutar la siguiente línea después de la **línea 16** `System.out.println(personas[1])` es que al momento de imprimir, la salida será: Soy Daniel  
Esto se debe a que al hacer `persona[1] = persona[2]`, persona 1 deja de apuntar a “Jaime” y en su lugar apunta a lo mismo a lo que apunta persona 2, es decir, “Daniel”.
- G. La modificación que se debe hacer al código para que al momento de ejecutar `System.out.println(auto2)`, aparezca la placa del vehículo y el dueño del vehículo es: `System.out.println (“Placa:”, auto2.getPlaca(), “Dueño:”, auto2.getDueno())`
- H. Usando la variable auto de la **línea 11** del método main, y usando el atributo dueño, se puede asignar como mejorAmigo al tercer elemento del listado personas de la siguiente manera:

`auto2.getdueno().setMejorAmigo(Persona mejorAmigo)`