

## Parte 2 taller 4 JAVA

### Ejercicio 1

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

Si se pierde toda referencia, incluso si este objeto de tipo persona no es dueño de ningún auto, entonces el garbageCollector eventualmente liberara ese espacio de memoria

#### B. ¿Cómo podríamos conocer el nombre del dueño de la variable auto de la línea 11 del método main? Se podría obtener de la siguiente forma: `System.out.println(auto.getDueno())`

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

Se podría hacer con el método `setDueno()` y como argumento se pondría al objeto tipo persona que se desee

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

```
System.out.println(auto2.getMotor().getVelocidadMaxima())
```

De esta forma primero se obtiene el motor del auto2 y con este se puede obtener la velocidad de ese motor, todo en la misma línea

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?

Como este objeto no tiene referencias y de hecho ha sido borrado del espacio de memoria, ni siquiera se podría intentar imprimirlo, sin embargo si se tuviera el `finalize()` definido como en el caso de clase Persona, entonces se imprimiría lo que este allí antes de que se borre, en este caso "Matando a (nombre)"

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

Debido a la línea 16 "`personas[1] = personas[2];`" se le asigno a la posición 1 de la lista personas (que originalmente es Jaime) el valor de la posición 2 que en este caso es Daniel, así que al imprimir `personas[1]` se observará el texto "Soy 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?

```
System.out.println(auto2.getPlaca() + " " + auto2.getDueno());
```

De esta forma tanto la placa como el dueño aparecerán en la misma línea, y lo hice así ya que los métodos necesarios son del objeto tipo Auto

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.

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