

Respuestass a preguntas de análisis

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

Pregunta ambigua, asumiendo que lo que se quiere preguntar es que pasa si desde el programa se deja de referenciar un objeto de tipo Persona, entonces el objeto queda sin referencias y el garbage collector lo elimina de la memoria.

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

```
System.out.println(auto.getDueno().getNombre());
```

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

```
/* using setter */
auto2.setDueno(personas[0]);
/* taking advantages of the constructor overwriting */
auto2 = new Vehiculo("TXT-452", Motor.GASOLINA, personas[0])
```

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

```
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? null

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

System.out.println(personas[1]) ? Explique Se imprime la representación en cadena de la persona en la posición 2 del arreglo personas. Pues las variables en la posición 1 y 2 del arreglo personas hacen referencia al mismo objeto.

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? Sobrecribir el método toString en la clase Vehiculo.

```
@Override
public String toString() {
    return "Vehiculo{" +
        "placa='" + placa + '\'' +
        ", motor=" + motor +
        ", dueno=" + dueno +
        '}';
}
```

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

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