

Programación Orientada a Objetos. Taller 4 Python, Punto 2, Ejercicio 1

David Fernando Cerón Quintero

a) Se eliminaría el objeto cuando el Garbage Collector lo localice, y si no se ha ejecutado el método `finalize()`.

b) Con el comando: `auto.getDueno().getNombre();`

c) Con el comando: `auto2.setDueno();`

d) Con el comando: `auto2.getMotor().getVelocidadMaxima();`

e) "matando a Santiago" y luego se imprimiría `null`.

f) Se ejecutaría el método `toString()` de el objeto referenciado por el tercer elemento de la lista `personas`. Es decir, se imprimiría "Soy Daniel".

g) Crear el siguiente método en la clase `Vehiculo`:

```
public String toString(){  
    return "Mi placa es: " + this.placa + " y pertenezco al dueño: " + this.dueno;  
}
```

h) Con el comando: `auto.getDueno().setMejorAmigo(personas[2]);`