

Jesús Camilo Miranda A

Solución ejercicio#1

A) Si un objeto de la clase persona pierde la referencia quedaría disponible para que el limpiador realice su trabajo y libere el espacio de memoria.

B) Para conocer el nombre del dueño podemos utilizar el método para ello podemos acceder desde el objeto, por ejemplo `System.out.println(auto. getDueno ());`

C) Si quisiéramos agregarle un dueño al objeto auto2 podemos utilizar el método set Dueño para ello llamamos al objeto y le indicamos que métodos vamos a utilizar y le pasamos su respectivo parámetro. Por ejemplo, `auto2.setDueno(personas[n]);`

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

E) Si el garbaje collector es eficiente en este caso borraría al objeto de la memoria inmediatamente, por eso diría matando a Santiago, entonces al momento de acceder nos encontraríamos con que no existiría o no esta referenciado.

F) Si ejecutáramos esa línea a la posición 1 le pertenecería Daniel que estaba en la posición 2, en este caso Jaime diría Adiós.

G) Primero no habría necesidad de modificar el código se podría hacer `System.out.println(auto2.getDueno() + auto2.getPlaca()) ;` esto cumpliría esa función, pero como en este caso nos piden solo colocar auto2, podemos utilizar un método podría ser un to string y le decimos que nos retorne la placa + el dueño.

H) `auto. getDueno (). setMejorAmigo (personas [3]);` Para este caso utilizamos el método `getDueno` para acceder al atributo dueño ya que este es privado, y finalmente el `set` para modificar y asignar a esa persona.