



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS - UNALMED 2024 -2

Preguntas de análisis

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

R/garbage collection procedería a desecharlo y eliminarlo para la optimización de la memoria

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

R/podemos ver en el arreglo nombres del método main y ver la posición número cuatro y por lo que esta en la posición 4 correspondería a alexander

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

R/ se tendría que agregarle otra entrada al objeto auto2 y esa entrada hacer referencia al nombre de la persona o posición en el arreglo

- 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

R/debido a los atributos de los motores le corresponder un valor de 90 el cual esta definido en archivo Motor

- 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?

R/ como se llama al finalice() en personas[3] el objeto se borra del sistema y se pierde su referencia por lo que en consola imprimiría null

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

R/ como en la línea 16 se estaría renombrando personas[1] como personas[2] ahora imprimiría Daniel en lugar de Jaime

- 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?

R/ se debería modificar el método toString para que muestre la placa del vehículo y el nombre del dueño

- 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.

R/ añadiría un atributo mejor amigoAmigo y un método setter para este después se asigne el dueño del auto como el mejor amigo de personas[2] usando el método setter anterior.