

Ejercicio 1

1. Ya que los objetos de tipo persona fueron directamente creados referenciados por los índices de la lista Persona, si esta lista se modifica o se re define, dichos objetos perderían la referencia y podrían ser borrados por el garbage collector
2. Para acceder al nombre del dueño del vehiculo habría que seguir la siguiente ruta, `auto.dueno.nombre`, esto si fueran los atributos públicos, pero como son privados, habría que usar los métodos `get` de cada clase para así acceder a el nombre del dueño, la ruta seria mas o menos así, `auto.getDueno().getNombre()`
3. Podemos usar el método `setDueno()` de la clase vehiculo
4. Al igual que en el punto 2 debemos de usar los diferentes métodos `get` de las diferentes clases para así acceder a los atributos privados de los objetos, en este caso seria `auto.getMotor().getVelocidadMaxima()`
5. Este presentaría un error ya que este objeto ya no existe en memoria, por lo que no podrá ser accedido de ninguna manera
6. Ahora `personas [1]` pierde la referencia a el objeto que tenia antes y ahora esta apuntando hacia otro, puesto que si lo imprimimos podremos ver que tendría el mismo valor que `personas [2]`
7. Debemos usar el método `toString()` para que en ves de imprimir un numero de referencia, este imprima los valores de los atributos en una forma anteriormente preestablecida por nosotros
8. Primero usaremos el método `getDueno()` de la clase vehiculo, para luego usar `setMejorAmigo()` a el cual le pasaremos como parámetro el cuarto elemento de la lista `personas`, quedaría masomenos así, `auto.getDueno().setMejorAmigo(personas[4])`