

Punto 2 – Ejercicio 1. Taller de Java 4. Julián Bedoya Palacio.

- A. Si un objeto de tipo Persona pierde su referencia, entonces el recolector de basura puede eliminar el objeto.
- B. El nombre del dueño de la variable auto de la línea 11 se podría conocer al ejecutar el siguiente comando **System.out.println(Auto.getDueno().getNombre());** .
- C. Se puede agregar un dueño al vehículo de la línea 13 al ejecutar el siguiente comando, **auto2.setDueno(personas[x]);** , donde x representa el índice de cualquier Persona de la lista personas.
- D. Para obtener el valor del atributo de la velocidadMáxima del auto2 se debe ejecutar el siguiente comando: **System.out.println(auto2.getMotor().getVelocidadMaxima());**; Lo anterior arroja **90**.
- E. Si el garbage collector es muy eficiente, lo que se imprimiría sería lo siguiente:
Matando a: Santiago
null
- F. Lo que ocurre es que se imprime en pantalla **Soy Daniel**, debido a que persona[1] apunta al mismo objeto al que apunta persona[2] y se ejecuta el método **public String toString()** perteneciente a dicho objeto, que en este caso retorna "Soy" + nombre (atributo de instancia del objeto).
- G. La modificación que se debería hacer es:

Añadir a la clase Vehículo el siguiente método **public String toString(){ return "placa: " + placa + ", dueño: " + dueno;**
- H. Lo que se debería hacer es crear el siguiente comando:
auto.getDueno().setMejorAmigo(personas[2]);