

Ejercicio 2 – Pregunta 1. Taller 4 Java.

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

- El recolector de basura de Java se encargará de liberar la memoria que ocupa el objeto, puesto que ya no es accesible desde el programa.

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

- Podemos utilizar el método `getDueno()` de la clase `Vehiculo` y después llamar a `getNombre()` de la clase `persona`

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

- `auto2.setDueno(personas[0])`

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:

- `int velocidadMaxima = auto2.getMotor().getVelocidadMaxima();`
`System.out.println("Velocidad máxima del motor: " + velocidadMaxima);`

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?

- Imprimiría Matando a: Santiago y null

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

- Se imprimirá lo que este dentro del objeto `persona[2]` ya que existe la asignación `Persona[1] = Persona[2]`

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?

- Modificar todo el metodo ToString() de la clase Vehiculo asi:

```
public String toString() {  
    return "Vehículo con placa: " + placa + ", dueño: " + (dueno != null ?  
    dueno.getNombre() : "sin dueño");  
}
```

H. Usando la variable auto de la línea 11 del método main, y usando el atributo dueno, asigne de mejorAmigo al tercer elemento del listado personas. Adjunte su propuesta.

- `auto.getdueno().setMejorAmigo(personas[2])`