

- A. Cuando se pierde la referencia de un objeto de tipo **Persona**, el objeto queda disponible para ser recogido por el *garbage collector* (recolector de basura) en algún momento posterior.
- B. Para conocer el nombre del dueño de auto, que es una instancia de **Vehículo**, se puede acceder al atributo `dueno` del objeto `auto` y luego obtener el nombre de la persona a través del método `getNombre` de la clase **Persona**.
- C. Para agregar un dueño al `auto2` (que es un objeto de la clase **Vehículo** en la línea 13), podemos usar el método `setDueno` de la clase **Vehículo**, asignando un objeto **Persona** como dueño.
- D. Para obtener el valor de `velocidadMaxima` del motor de `auto2`, primero se accede al motor del vehículo usando `getMotor()` y luego se obtiene la velocidad máxima mediante el método `getVelocidadMaxima()` de la clase **Motor**.
- E. En el código proporcionado, la referencia de `personas[0]` se pierde (se pone en `null`), la referencia de `personas[4]` también se pierde, y `personas[3]` llama al método `finalize`. Esto significa que el recolector de basura podría liberar los objetos correspondientes a `personas[0]` y `personas[4]` si no hay más referencias a ellos. Además, el `finalize()` en `personas[3]` imprimirá "Matando a: Santiago" antes de ser eliminada por el garbage collector. La línea `System.out.println(personas[3]);` imprimirá `null` porque `personas[3]` habrá sido eliminada y no tendrá una referencia válida.
- F. La línea `personas[1] = personas[2];` hace que `personas[1]` y `personas[2]` apunten al mismo objeto (la persona **Daniel**). Entonces, `System.out.println(personas[1]);` imprimirá: Soy **Daniel**. Ya que `personas[1]` apunta a `personas[2]` y ambas hacen referencia a la misma persona.
- G. Para que se imprima la placa y el dueño del vehículo al ejecutar `System.out.println(auto2)`, debemos sobrescribir el método `toString()` en la clase **Vehículo**.
- H. Para asignar el tercer elemento del listado `personas` como mejor amigo del dueño de auto, primero accedemos a `auto.getDueno()`, luego asignamos `personas[2]` como su mejor amigo. Aquí está el código:
`auto.getDueno().setMejorAmigo(personas[2]);`
Esto hace que el dueño de auto (que es **Alexander**) tenga a **Daniel** como su mejor amigo.