

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

Este objeto se elimina, ya que lo borra el recolector de basura

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

Usando el método getDueno de la clase vehiculo

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

Se utiliza el método setDueno de la clase vehículo

D. Usando la variable auto2 de la línea 13 del método main, obtenga el valor del atributo velocidadMáxima del motor del vehiculo. Adjunte su propuesta

Se debe usar el método getMotor, y ya teniendo motor, podemos usar getVelocidadMaxima

```
int velocidadMaxima = auto2.getMotor().getVelocidadMaxima();
```

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?

personas[0] = null; elimina la referencia a Alejandro, por lo que el garbage collector lo borra e imprime "Matando a: Alejandro".

personas[1] = personas[2]; elimina la referencia Jaime por lo que el garbage collector lo borra y se imprime "Matando a: Jaime".

personas[4] = null; elimina la referencia alexander por lo que el garbage collector lo borra y se imprime "Matando a: Alexander".

```
System.out.println(personas[3]); seria null
```

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

Imprimiría soy Daniel, ya que el persona 1 apunta al mismo objeto de persona 2, que es daniel

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?

Se podría crear el método `toString` para que contenga la placa y dueño

```
public String toString() {  
    return "Placa: " + placa + ", Dueño: " + dueñoNombre;  
}
```

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.

Tenemos que agarrar el `auto`, y usando el `getDueno` extraer el dueño

Usamos `setMejorAmigo` para el tercer elemento de la lista de `personas`, y usamos como argumento el dueño que extrajimos anteriormente

```
personas[2].setMejorAmigo(auto.getDueno());
```