

Preguntas de análisis (Valeria Moreno Rojas)

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

- Ya no sería posible acceder al objeto desde el programa. Si no hay ninguna referencia apuntando al objeto, el recolector de basura de Java, se encargará de liberar la memoria que ocupa.

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 despues 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 vehiculo. Adjunte su propuesta

- Por el método getMotot() del objeto vehiculo y luego llamar a 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?

- Imprimiria 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:

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

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