

A) 3 clases, Animal, Familia y FamiliaAnimales

B) Se define en la clase FamiliaAnimales (public static void main(String args[]))

C) 2 objetos

D)

- Animal animal1 = new Animal();

- Animal animal2 = new Animal();

E) String nombre;

String genero = "M";

double peso;

Animal pareja;

static int totalAnimales;

F) double peso;

static int totalAnimales;

G) Animal pareja;

H) "null"

I) "null"

J) "0.0"

K) animal1 (Cebra) -> pareja -> animal2 (Caballo)

animal2 (Caballo) -> pareja -> animal1 (Cebra)

L) "null"

M) - "Cebra no tiene pareja", "No se pudo formar una familia", "Total de animales: 2", "Nuevo total de animales: 1"

- Sin cambios
- Lo mismo que al comentar solamente la línea 15

N) El objeto "Familia" del tipo o clase "Familia"

O) Si pareja se define como final, no se podría reasignar a otro objeto después de su inicialización. Esto impide que se cambie la pareja una vez esté establecida.

P) No se puede

Q) No se puede acceder a ningún ".genero"

R) Porque totalAnimales es un atributo estático y se inicia en 0 por defecto cuando la clase se carga.

S) Porque "animal1" es un objeto de la clase "Animal" y la clase "Animal" tiene un atributo de clase por el "static", por ende todos los objetos de esa clase comparten el mismo atributo "totalAnimales"

T) No hay ningún cambio, asumiendo que Animal1 es una instancia válida que tiene acceso al método estático morir

U) La clase animal tiene 6 métodos: void setPajera( Animal pareja), Animal tenerHijo(String nombre), Familia procrear(String nombreHijo), static void morir(Animal animal), y public String toString()

V) procrear() retorna Familia  
tenerHijo() retornar Animal)

W) Por referencia

X) Hace referencia a la instancia que llama al método, en este caso una instancia de "Animal"

Y) No afecta porque "this" simplemente hace explícita la referencia al atributo de la instancia actual.

Z) No, porque morir modifica el atributo estático totalAnimales AA. La variable this se refiere a la instancia actual de Animal que llama al método procrear, es necesario para diferenciar entre el objeto actual y su pareja al asignar f.mama y f.papa

AA) La variable this se refiere a la instancia actual de Animal que llama al método procrear, es necesario para diferenciar entre el objeto actual y su pareja al asignar f.mama y f.papa

CC) Porque totalAnimales cuenta el número total de instancias creada de la clase Animal, independientemente de la instancia específica

DD) No, no se puede colocar el modificador static al método tenerHijo() de la clase Animal sin que afecte el funcionamiento.

EE) Proporciona una presentación en forma de cadena del objeto Animal.