



Preguntas de análisis

- a) ¿Qué sucede si...
 - ...se comenta la línea **15** de la clase **FamiliaAnimales**
 - ...se comenta la línea **16** de la clase **FamiliaAnimales**
 - ...se comentan las líneas **15** y **16** de la clase **FamiliaAnimales**
- b) ¿En el contexto de cuál objeto se está ejecutando el método **procrear** cuando es invocado en la línea **18** de la clase **FamiliaAnimales**?
- c) ¿Qué sucede si al atributo **pareja** de la clase **Animal** se le coloca el modificador **final**?
- d) ¿Se puede eliminar el modificador **static** del método **morir** de la clase **Animal** sin que se afecte el funcionamiento del programa?
- e) ¿Qué sucede si modifica la línea **3** de la clase **Animal** como se indica a continuación?

Línea original:

```
String genero =  
"M";
```

Nueva línea: **static final** String

```
genero = "M";
```

- f) ¿Por qué no es necesario asignarle el valor inicial al atributo **totalAnimales** de la clase **Animal**? Explique.
- g) ¿Por qué razón, si se reemplaza la línea **28** de la clase **FamiliaAnimales** por la línea indicada a continuación, el resultado se mantiene igual?

Línea original:

```
System.out.println("Nuevo total de animales: " + Animal.totalAnimales);
```

Nueva línea:

```
System.out.println("Nuevo total de animales: " + animal1.totalAnimales);
```

- h) ¿Por qué razón, no se afecta el resultado, si se reemplaza la línea **27** de la clase **FamiliaAnimales** por la indicada a continuación?

Línea original:

```
Animal.morir(animal2);
```

Nueva línea:

```
animal1.morir(animal2);
```



- i) ¿Cuántos métodos tiene la clase **Animal**?
- j) ¿Cuál es el tipo de retorno de los métodos `procrear()` y `tenerHijo()` de la clase **Animal**?
- k) ¿Al método `setPareja()` de la clase **Animal** se le está pasando el parámetro por valor o por referencia?
- l) ¿A quién está haciendo referencia la variable `this` de la línea 29 de la clase **Animal** cuando se ejecuta el programa principal? ¿Podría omitirse el uso de la variable `this` en este caso?
- m) ¿Por qué no se afecta la ejecución del programa si se reemplaza la línea 38 de la clase **Animal** por la indicada a continuación?

Línea original:

```
System.out.println(nombre + " y " + pareja.nombre + " van a  
tener un hijo");
```

Nueva línea:

```
System.out.println(this.nombre + " y " + this.pareja.nombre + "  
van a tener un hijo");
```

- n) ¿Podría eliminarse el modificador `static` del método `morir()` de la clase **Animal** sin que se afecte el programa?
- aa) ¿A quién hace referencia la variable `this` de las líneas 44 y 46 de la clase **Animal** cuando se ejecuta el programa principal? ¿Por qué es necesario?
- bb) Modifique el método `imprimir` de la clase **Familia** para que sea un método de clase.
- cc) ¿Por qué razón es útil que el atributo `totalAnimales` sea un atributo de clase y no un atributo de ejemplar?
- dd) ¿Se puede colocar el modificador `static` al método `tenerHijo()` de la clase **Animal** sin que se afecte el funcionamiento del programa? Explique.
- ee) ¿Qué hace el método `toString()` de la línea 60 de la clase **Animal**?