

[Página Principal](#)[Mis cursos](#)[\(Comisión 3\) Programación y Laboratorio 3](#)[Guías](#)[Simulacro Primer Parcial](#)**Comenzado el** Thursday, 5 de May de 2022, 19:33**Estado** Finalizado**Finalizado en** Thursday, 5 de May de 2022, 19:41**Tiempo
empleado** 7 minutos 58 segundos**Puntos** 5,75/8,00**Calificación** 7,19 de 10,00 (72%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Unir con la opción correcta

Facilita la creación de objetos a partir de otros ya existentes e implica que una subclase obtiene todo el comportamiento y atributos.

Herencia



Ocultamiento de los datos de un objeto de manera que sólo se pueda cambiar mediante las operaciones definidas por ese objeto.

Encapsulamiento



Sobre-escritura de métodos: un hijo sobrescribe un método de la clase padre. Varias formas de responder el mismo mensaje

Polimorfismo



Refiere a la visión externa de un objeto. Quitar las propiedades y acciones de un objeto para dejar solo aquellas que sean necesarias.

Abstracción

**Respuesta correcta**

La respuesta correcta es: Facilita la creación de objetos a partir de otros ya existentes e implica que una subclase obtiene todo el comportamiento y atributos. → Herencia, Ocultamiento de los datos de un objeto de manera que sólo se pueda cambiar mediante las operaciones definidas por ese objeto. → Encapsulamiento, Sobre-escritura de métodos: un hijo sobrescribe un método de la clase padre. Varias formas de responder el mismo mensaje → Polimorfismo, Refiere a la visión externa de un objeto. Quitar las propiedades y acciones de un objeto para dejar solo aquellas que sean necesarias. → Abstracción

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Unir con la opción correcta

Contiene comportamiento establecidos y puede extenderse

Clase



Es la capacidad que tienen los objetos de una clase en ofrecer respuesta distinta a un mismo mensaje

Polimorfismo



Es el mecanismo por el cual una clase permite tener las mismas características y comportamientos de otra clase

Herencia



Define lo que una clase que la implemente debe hacer, son completamente abstractas y no poseen implementación

Interface



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Contiene comportamiento establecidos y puede extenderse → Clase, Es la capacidad que tienen los objetos de una clase en ofrecer respuesta distinta a un mismo mensaje → Polimorfismo, Es el mecanismo por el cual una clase permite tener las mismas características y comportamientos de otra clase → Herencia, Define lo que una clase que la implemente debe hacer, son completamente abstractas y no poseen implementación → Interface

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Unir con la opción correcta

Cada objeto creado a partir de una clase.

Instancia



Es una entidad autónoma que contiene atributos y comportamiento.

Objeto



Es una plantilla para la creación de objetos.

Clase



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Cada objeto creado a partir de una clase. → Instancia, Es una entidad autónoma que contiene atributos y comportamiento. → Objeto, Es una plantilla para la creación de objetos. → Clase

Pregunta 4

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,50 sobre 1,00

Que metodo o metodos se utiliza/n para obtener un elemento de la lista?

Seleccione una o más de una:

☒ a. `get();`



☐ b. `subList();`

☐ c. `indexOf();`

☐ d. `contains();`

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 1.

Las respuestas correctas son:

`get();`,

`subList();`

Pregunta 5

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Que es el casting?

Seleccione una:

☐ a. Todas las anteriores

☐ b. Posee la propiedad de polimorfismo

☐ c. Ninguna de las anteriores

☒ d. Operación que permite que el objeto sea convertido en otro



Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Todas las anteriores

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Indique Verdadero o Falso

Las constantes son declaradas siempre como una variable de instancia.

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Indique Verdadero o Falso. Un atributo "private" definido en una superclase puede ser accedido directamente desde una subclase?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 8

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,25 sobre 1,00

Variables - Clasificación

Se utilizan para pasar datos entre métodos.

Variables de clase

✗

Sólo es visible al método donde fue declarada y no puede ser accedida desde el resto de las clases.

Variables locales

✓

Los valores que pueden tomar son únicos para cada instancia.

Parámetros

✗

Hay exactamente una copia de la variable, y es compartida por todas las instancias.

Variables de instancia

✗

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 1.

La respuesta correcta es: Se utilizan para pasar datos entre métodos. → Parámetros, Sólo es visible al método donde fue declarada y no puede ser accedida desde el resto de las clases. → Variables locales, Los valores que pueden tomar son únicos para cada instancia. → Variables de instancia, Hay exactamente una copia de la variable, y es compartida por todas las instancias. → Variables de clase