**Preguntero Programación II**

* La POO es un paradigma de programación, en la que se usan los objetos y sus interacciones para diseñar aplicaciones y programas
  + Verdadero
* Un objeto es:
  + Una instancia de clase, el cual está representado por los valores de sus atributos en un momento en particular
* Cual de las siguientes es una declaración de clase valida?
  + class A {int x;};
* Se definen las variables a de tipo entero, b de tipo puntero a entero, y c de tipo puntero a entero  
  ¿Cómo se consigue que c tenga dirección del entero a?
  + b= &a; c=b;
* Si tengo un entero A y un puntero a entero C, ¿Cuál de las siguientes instrucciones es incorrecta? (Revisar)
  + C=5; (supuesta correcta)
  + C=NULL;
  + \*C=0;
* Los atributos son:
  + Las propiedades presentes en un objeto;
* Los destructores pueden ser públicos o privados:
  + Falso.
* ¿Qué métodos debe obligatoriamente tener una clase?
  + Destructor
  + **Ninguno** (Correcta, pero dudosa)
  + Un constructor y un destructor
  + Constructor
* Con ellos, los objetos son inicializados. Su relevancia es tal, que aun si no se ha declarado ningún método de estos, el compilador crea uno por default.
  + Constructores.
* Para definir un puntero en un programa C++ se necesita usar librerías
  + Verdadero (revisar)
* Si tengo definido un arreglo que empieza en la posición de memoria 100:  
  int Vec[]={2,5,7,3,9};  
  Y un puntero a un entero \*c, y ejecuto c=&Vec[2];  
  ¿Qué se imprime en el cout<<\*c; ?
  + 7
* ¿Cuál de estos no es un especificador de acceso en C++?
  + Hidden;
* En la POO, es posible la reutilización de clases para diferentes programas
  + Verdadero.
* ¿Para qué sirve una clase?
  + Simplificar el desarrollo del código y aumentar reusabilidad;
  + Permitir modelar el mundo real;
  + Encapsular información;
  + **Todas son correctas**
* Es la implementación de un algoritmo que representa una operación o función que un objeto realiza
  + Método;
* ¿Cuál es la diferencia entre clase y objeto?
  + Una clase es la representación abstracta de objetos de un mismo tipo mientras que un objeto es una instanciación/concretización de una clase.
* Los pilares de la POO son:
  + Herencia
  + Polimorfismo
  + Abstracción
  + Encapsulación
  + **Todas son correctas**
* ¿Cuál es la función de un constructor?
  + Construir un objeto.
* ¿Qué devuelve un destructor?
  + Los destructores no tienen retorno.
* Seleccionar en cada caso la opción correcta:
  + Objeto: Es una instancia de una clase
  + Clase: Plantilla que define los atributos y el comportamiento de una especie.
  + Instanciar una clase: Acción de crear objetos.
* Un método get es aquel que permite asignar un valor inicial que nosotros queramos a un atributo
  + Falso
* El encapsulamiento es útil para:
  + Proteger las características de un objeto.
* Las clases normalmente disponen de:
  + Nombre, atributos y métodos.