* 9.1. En Programación Orientada a Objetos, una instancia es...

a) un ejemplar o variable de una clase determinada

b) la declaración de una clase

c) un atributo o un método de una clase

d) una llamada a un método

e) Ninguna de las anteriores

* 9.2. En Programación Orientada a Objetos, una clase es...

a) una variable de un tipo determinado

b) la declaración de una instancia en un programa

c) un conjunto cerrado de objetos de distinto tipo relacionados entre sí por la herencia

d) un tipo de dato objeto

e) Ninguna de las anteriores

* 9.3. En Programación Orientada a Objetos una clase se compone de:

a) constantes y variables

b) funciones y procedimientos

c) atributos y métodos

d) diferentes tipos de dato

e) Ninguna de las anteriores

* 9.4. En Java, la declaración de una clase utiliza siempre la palabra reservada... class
* 9.5. En el código fuente de un programa de Java, para la creación de una nueva instancia se utiliza la palabra reservada... new
* 9.6. Indicar qué palabra reservada de Java se utiliza siempre en la declaración de una componente (atributo o método) de una clase con acceso directo restringido al código fuente de la propia clase.

La palabra clave es PRIVATE.