

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [ISI_PPR_2K9](#) / [Semana: 24 al 30 de Agosto](#) / [Cuestionario 2 - Unidad 3 \(parte 1 de 2\)](#)

Comenzado el lunes, 24 de agosto de 2020, 20:05

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 24 de agosto de 2020, 20:27

Tiempo empleado 22 minutos 7 segundos

Calificación 90,00 de 100,00

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

- ☐ a. Propiedades.
- ☐ b. Métodos.
- ☐ c. Comportamientos.
- ☒ d. Objetos. ✓

Pregunta **2**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto queda representado por su comportamiento, el cual estará definido por:

Seleccione una:

- ☐ a. Un conjunto de atributos esenciales.
- ☐ b. Ninguna de las opciones son correctas.
- ☒ c. Un conjunto de mensajes, que definen su protocolo. ✓
- ☐ d. Los colaboradores externos con los que interactúa.

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La sección de código que se asocia a un mensaje se llama:

Seleccione una:

- ☐ a. Atributo.
- ☐ b. Selector.
- ☐ c. Protocolo.
- ☒ d. Método. ✓

Pregunta **4**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un programa en el Paradigma Orientado a Objetos es igual a:

Seleccione una:

- ☐ a. Objetos+Métodos.
- ☐ b. Objetos+Funciones.
- ☐ c. Objetos+Control.
- ☒ d. Objetos+Mensaje. ✓

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto puede representar:

Seleccione una:

- ☐ a. Exclusivamente las organizaciones: un equipo de fútbol, un ministerio, un grupo de investigación, un club, etc. Pero nunca puede representar elementos individuales: una persona, una camiseta, un micrófono, etc.
- ☐ b. Exclusivamente lo que está vivo: personas, animales, plantas, células, etc. Pero nunca puede representar lo que es inanimado o no tiene vida: cajas, ropa, calzados, etc.
- ☒ c. Ninguna de las opciones es correcta. ✓
- ☐ d. Exclusivamente cosas abstractas: un número, un conjunto, etc. Pero nunca puede representar lo que es concreto: mesas, calculadoras, agendas, etc.

Pregunta **6**

Incorrecta

Puntúa 0,00
sobre 5,00

En el POO la relación de Agregación/Composición se da cuando:

Seleccione una:

- ☐ a. Cuando una de ellas tenga que requerir o utilizar alguno de los servicios (es decir, acceder a alguna de las propiedades o métodos) de las otras.
- ☐ b. Es una relación entre clases que comparten su estructura y el comportamiento.
- ☐ c. Es un tipo de asociación que indica que una clase es parte de otra clase.
- ☒ d. Todas las opciones son correctas. ✗

Pregunta **7**

Incorrecta

Puntúa 0,00
sobre 5,00

La Abstracción en la POO:

Seleccione una:

- ☐ a. Denota las características esenciales de un objeto, donde se capturan sus cualidades.
- ☒ b. Ninguna opción es correcta. ✗
- ☐ c. Denota las características esenciales de un objeto, donde se capturan sus comportamientos.
- ☐ d. Denota las características no esenciales de un objeto, donde se capturan sus comportamientos.

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En el paradigma orientado a objetos, podemos utilizar para validar la relación de agregación/composición, la frase:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ b. "es un".
- ☒ c. "tiene un". ✓
- ☐ d. "extiende de".

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En el paradigma orientado a objetos, los mensajes son:

Seleccione una:

- ☐ a. Identificados por un nombre, y siempre llevan asociados dos o más parámetros.
- ☐ b. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ c. Identificados por un nombre, y nunca tienen asociados parámetros.
- ☒ d. Cada una de las formas posibles de interactuar con un objeto. ✓

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El Protocolo del objeto es:

Seleccione una:

- ☒ a. Público e invariante. ✓
- ☐ b. Privado y variante.
- ☐ c. Público y variante.
- ☐ d. Privado e invariante.

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Se llama modularidad a:

Seleccione una:

- ☐ a. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser independiente de la aplicación en sí y de las restantes partes.
- ☐ b. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ c. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser lo más dependiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes.
- ☒ d. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser tan independiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes. ✓

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Utilizar la Pseudo_variable Self, significa.

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna opción es correcta.
- ☐ b. Invocar a un método de la clase derivada.
- ☒ c. Invocar a un método o atributo de la misma clase. ✓
- ☐ d. Invocar a un método de la clase base.

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Dos o más objetos son polimórficos respecto de un conjunto de mensajes si:

Seleccione una:

- ☒ a. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, aún si su implementación es distinta. ✓
- ☐ b. Todos ellos pueden responder de la misma exactamente igual.
- ☐ c. Ninguna de las opciones son correctas.
- ☐ d. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, teniendo la misma implementación.

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La recolección de basura implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Continuar vinculando a los mismos objetos, la memoria inicialmente asociada a ellos, aún cuando hayan quedado luego sin ninguna referencia a ellos.
- ☐ b. Que el programador debe preocuparse por la asignación o liberación de memoria.
- ☒ c. La destrucción automática de los objetos que hayan quedado sin ninguna referencia a ellos. ✓
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Se llama selector al:

Seleccione una:

- ☒ a. Mensaje. ✓
- ☐ b. Atributo.
- ☐ c. Colaborador.
- ☐ d. Objeto.

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Capacidad de Inspección de un objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Poder ver en todo momento quiénes son sus colaboradores sin la posibilidad de cambiárselos.
- ☐ b. Ninguna opción es correcta.
- ☒ c. Poder ver en todo momento quiénes son sus colaboradores con la posibilidad de eventualmente cambiárselos. ✓
- ☐ d. Visualizar el valor de los atributos.

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Un modelo que utilizaremos como representación computacional de una entidad que sólo sea exclusivamente tangible.
- ☐ b. Un mensaje.
- ☐ c. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☒ d. Una abstracción que utilizaremos como representación computacional de una entidad de la realidad. ✓

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La alta cohesión implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Poca o nula interdependencia.
- ☐ b. Nula interdependencia.
- ☒ c. Cada objeto se responsabiliza por una sola cosa. ✓
- ☐ d. Cada objeto se responsabiliza por muchas cosas.

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

- ☐ a. Comportamientos.
- ☐ b. Métodos.
- ☒ c. Objetos. ✓
- ☐ d. Propiedades.

Pregunta **20**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Cuando un objeto envía un mensaje a otro, SIEMPRE recibe como respuesta:

Seleccione una:

- ☐ a. Un atributo.
- ☐ b. Todas las opciones son correctas.
- ☐ c. Un método.
- ☒ d. Un objeto. ✓

◀ RESOLUCIÓN - Guía
de ejercitación nro. 4 -
Archivo .st

PPR - 2020 Filminas U3
Parte VII - Herencia ▶