

Comenzado el	lunes, 24 de agosto de 2020, 20:06
Estado	Finalizado
Finalizado en	lunes, 24 de agosto de 2020, 20:27
Tiempo empleado	20 minutos 49 segundos
Calificación	90,00 de 100,00

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

El bajo acoplamiento implica:

Seleccione una:

- ☒ a. Poca o nula interdependencia. ✓
- ☐ b. Alta interdependencia.
- ☐ c. Nula interdependencia.
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

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

Seleccione una:

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

Pregunta 3

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

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

La abstracción es clave en el proceso de:

Seleccione una:

- ☐ a. Diseño.
- ☒ b. Análisis y diseño. ✓
- ☐ c. Implementación.
- ☐ d. Diseño e implementación.

Pregunta **5**

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. La destrucción automática de los objetos que hayan quedado sin ninguna referencia a ellos. ✓
- ☐ c. Que el programador debe preocuparse por la asignación o liberación de memoria.
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto puede representar:

Seleccione una:

- ☐ a. Exclusivamente cosas abstractas: un número, un conjunto, etc. Pero nunca puede representar lo que es concreto: mesas, calculadoras, agendas, 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. 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.
- ☒ d. Ninguna de las opciones es correcta. ✓

Pregunta **7**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un Objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna opción es correcta.
- ☒ b. Una unidad de software en donde, los objetos responden a los pedidos interactuando con los otros objetos que conoce. ✓
- ☐ c. Representación física de una entidad.
- ☐ d. Un molde para la instanciación de clases.

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En un programa en el paradigma orientado a objetos, encontramos:

Seleccione una:

- ☐ a. Objetos y estructuras condicionales.
- ☐ b. Objetos y predicados.
- ☒ c. Objetos y mensajes. ✓
- ☐ d. Objetos y funciones.

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En el POO la Asociación entre clases se da cuando:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna opción es correcta.
- ☐ b. Una clase se compone de otras clases, es un tipo de asociación que indica que una clase es parte de otra clase.
- ☐ c. Hay una relación entre clases que comparten su estructura y el comportamiento.
- ☒ d. Una de ellas tenga que requerir o utilizar alguno de los servicios de las otras. ✓

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

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

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En un programa en el paradigma orientado a objetos, encontramos:

Seleccione una:

- ☐ a. Objetos y predicados.
- ☐ b. Objetos y funciones.
- ☐ c. Objetos y estructuras condicionales.
- ☒ d. Objetos y mensajes. ✓

Pregunta **12**

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

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

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

Seleccione una:

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

Pregunta **14**

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

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Respecto a las relaciones entre clases, la generalización/especialización implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ b. Relaciones de pertenencia.
- ☐ c. Relaciones de conexión entre clases.
- ☒ d. Relaciones de herencia. ✓

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La recolección de basura implica:

Seleccione una:

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

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Utilizar la Pseudo_variable Self, significa.

Seleccione una:

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

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

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

Pregunta **19**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 5,00

La Pseudo-variable Self hace referencia a:

Seleccione una:

- ☐ a. Al objeto que recibió el mensaje correspondiente.
- ☐ b. A la clase que recibió el mensaje correspondiente.
- ☐ c. Al objeto que envió el mensaje correspondiente.
- ☒ d. Todas las opciones son correctas. ✖

Pregunta **20**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 5,00

Anteponer la Pseudo-Variable Super implica que:

Seleccione una:

- ☐ a. Siempre se invoca el método de la clase actual.
- ☐ b. El método invocado es el de la clase base.
- ☒ c. Es para invocar un método de la clase derivada. ✖
- ☐ d. Ninguna opción es correcta.

◀ [RESOLUCIÓN - Guía de
ejercitación nro. 4 -
Archivo .st](#)

Ir a...

[PPR - 2020 Filminas U3
Parte VII - Herencia ▶](#)