

Comenzado el	jueves, 16 de abril de 2020, 14:47
Estado	Finalizado
Finalizado en	jueves, 16 de abril de 2020, 15:05
Tiempo empleado	18 minutos 5 segundos
Calificación	84 de 100

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

La definición de métodos y colaboradores es:

Seleccione una:

- ☐ a. Privada y no está encapsulada.
- ☐ b. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☒ c. Privada y está encapsulada. ✓
- ☐ d. Pública.

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

En el paradigma orientado a objetos, la relación de agregación/composición se puede dar cuando:

Seleccione una:

- ☐ a. Se presenta una relación entre clases que comparten su estructura y el comportamiento.
- ☐ b. No existe ningún tipo de relación entre las clases.
- ☒ c. Se presenta una relación entre una clase que representa un "contenedor" y otra clase que representa una "parte" de la anterior, donde la clase "parte" es componente de la clase "contenedor". ✓
- ☐ d. Ninguna de las opciones.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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 4

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

En Smalltalk el observador lo único que conoce es:

Seleccione una:

- ☐ a. El estado interno de un objeto.
- ☒ b. El comportamiento que el objeto exhibe, y su protocolo. ✓
- ☐ c. La forma que implementa un objeto sus métodos.
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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

Seleccione una:

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

Pregunta **6**

Incorrecta

Puntúa 0 sobre 4

Un objeto es:

Seleccione una:

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

Pregunta **7**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Las relaciones entre clases pueden ser:

Seleccione una:

- ☐ a. Asociación.
- ☐ b. Agregación/Composición.
- ☐ c. Generalización/Especialización.
- ☒ d. Todas las opciones son correctas. ✓

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

El encapsulamiento permite:

Seleccione una:

- ☐ a. Disminuir la coerción de los componentes del sistema.
- ☒ b. Aumentar la cohesión de los componentes del sistema. ✓
- ☐ c. Aumentar el acoplamiento de los componentes del sistema.
- ☐ d. Disminuir la cohesión de los componentes del sistema.

Pregunta **9**

Incorrecta

Puntúa 0 sobre 4

La alta cohesión implica:

Seleccione una:

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

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

En el modelo orientado a objetos se busca:

Seleccione una:

- ☐ a. Baja cohesión y alto acoplamiento.
- ☐ b. Baja cohesión.
- ☐ c. Alto acoplamiento.
- ☒ d. Alta cohesión y bajo acoplamiento. ✓

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Las características que hacen que una entidad sea lo que es, que no pueden cambiar, que si falta alguna ya no es lo que era, se denominan:

Seleccione una:

- ☒ a. Esenciales. ✓
- ☐ b. Secundarias.
- ☐ c. Prioritarias.
- ☐ d. No esenciales.

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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 lo más dependiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes.
- ☒ b. 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. ✓
- ☐ c. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ d. 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.

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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

Seleccione una:

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

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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

Seleccione una:

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

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Un objeto puede representar:

Seleccione una:

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

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

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

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Se denomina protocolo al:

Seleccione una:

- ☐ a. Conjunto de mensajes y atributos de un objeto.
- ☒ b. Conjunto de mensajes que el objeto puede responder. ✓
- ☐ c. Ninguna de las opciones.
- ☐ d. Conjunto de atributos de un objeto.

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Se llama selector al:

Seleccione una:

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

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

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

Seleccione una:

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

Pregunta **20**

Incorrecta

Puntúa 0 sobre 4

La abstracción es clave en el proceso de:

Seleccione una:

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

Pregunta **21**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

El bajo acoplamiento implica:

Seleccione una:

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

Pregunta **22**

Sin contestar

Puntúa como 4

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 **23**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Las características que una entidad puede poseer, pero si no las tuviera o se las cambiara, no dejaría de ser lo que es, se denominan:

Seleccione una:

- ☒ a. Accidentales. ✔
- ☐ b. Cualitativas.
- ☐ c. No principales.
- ☐ d. Esenciales.

Pregunta **24**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Encapsulamiento significa:

Seleccione una:

- ☐ a. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, al mismo nivel de abstracción.
- ☒ b. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, al mismo nivel de abstracción. ✔
- ☐ c. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, con distinto nivel de abstracción.
- ☐ d. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, con distinto nivel de abstracción.

Pregunta **25**

Correcta

Puntúa 4 sobre 4

Cada objeto es instancia de:

Seleccione una:

- ☐ a. Más de una clase.
- ☐ b. Más de un método.
- ☐ c. Exactamente un método.
- ☒ d. Exactamente una clase. ✓

◀ Clase2PPR

Ir a...

Smalltalk-PPR-HyP-EjFigurasyGraficos ▶