

**TALLER No. 4 JAVA**

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

1. ¿Qué pasaría si se pierde la referencia de un objeto de tipo Persona?
2. ¿Como podríamos conocer el nombre del dueno de la variable auto de la **línea 11** del método main**?**
3. ¿De qué manera podemos agregar un dueno al Vehículo de la **línea 13** del método main**?**
4. Usando la variable auto2 de la **línea 13** del método main, obtenga el valor del atributo velocidadMáxima del motor del vehiculo. Adjunte su propuesta
5. Suponga que, al momento de perder la referencia al objeto, se borra del sistema, es decir el garbage collector es muy eficiente, ¿Que imprimiría al ejecutar el método main por consola?
6. ¿Qué ocurre al momento de ejecutar la siguiente línea después de la **línea 16**

System.out.println(personas[1]) ? Explique

1. ¿Qué modificación al código debo hacer para que al momento de ejecutar System.out.println(auto2), me aparezca la placa del vehículo y el dueno del vehículo?
2. Usando la variable auto de la **línea 11** del método main, y usando el atributo dueno, asigne de mejorAmigo al tercer elemento del listado personas. Adjunte su propuesta.