

**Comenzado el** viernes, 8 de enero de 2021, 23:10

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** viernes, 8 de enero de 2021, 23:13

**Tiempo empleado** 3 minutos 2 segundos

**Calificación** 8,90 de 10,00 (89%)

### Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

La abstracción es el proceso mediante el cual definimos las características generales de un objeto. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓  
☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre  
1,00

La entrada por teclado con la clase `System` encapsula un objeto en la clase `InputStreamReader` para posteriormente encapsularlo en la clase `BufferedReader`.  
¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓  
☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuando creamos un objeto hay que utilizar el constructor de la clase, indicando en todos los casos los parámetros necesarios para crearlo. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 4

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Un paquete es un conjunto de clases que tienen alguna relación entre sí. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 5

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Relaciona cada fase con la acción que se lleva a cabo en ella:

- |               |   |   |
|---------------|---|---|
| Declaración   | <input type="text" value="tipo nombre_objeto;"/>                          | ✓ |
| Instanciación | <input type="text" value="nombre_objeto = new Constructor_de_la_Clase;"/> | ✓ |
| Manipulación  | <input type="text" value="nombre_objeto.atributo"/>                       | ✓ |
| Destrucción   | <input type="text" value="System.runFinalization();"/>                    | ✓ |

La respuesta correcta es: Declaración – tipo nombre\_objeto;, Instanciación – nombre\_objeto = new Constructor\_de\_la\_Clase;, Manipulación – nombre\_objeto.atributo, Destrucción – System.runFinalization();

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 6

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

El polimorfismo indica la propiedad de que varias clases creadas a partir de una antecesora realicen una misma acción de forma diferente. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

La encapsulación es el proceso mediante el cual un objeto restringe el acceso a su información para evitar ser manipulado de forma inadecuada. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 8

Correcta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

La abstracción es una propiedad mediante la cual los objetos se ven según su comportamiento externo. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,00/1,00**.

### Pregunta 9

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

En la definición de una clase debemos tener en cuenta que:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Se deben incluir los atributos comunes del conjunto de objetos y los métodos que operan sobre ellos. ✓
- ☐ b. Crearemos la clase con la palabra reservada `classes`.
- ☐ c. El archivo de la clase debe tener el mismo nombre que el método que contenga dicha clase.
- ☐ d. Todas son ciertas.

La respuesta correcta es: Se deben incluir los atributos comunes del conjunto de objetos y los métodos que operan sobre ellos.

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 10

Correcta

Puntúa 0,90 sobre 1,00

Empareja cada paquete con su descripción:

- |                        |  |
|------------------------|--|
| <code>java.lang</code> | Clases básicas del lenguaje. ✓           |
| <code>java.util</code> | Clases de utilidad general. ✓            |
| <code>java.io</code>   | Entrada y salida. ✓                      |
| <code>java.awt</code>  | Construcción de interfaces de usuario. ✓ |

La respuesta correcta es: `java.lang` – Clases básicas del lenguaje., `java.util` – Clases de utilidad general., `java.io` – Entrada y salida., `java.awt` – Construcción de interfaces de usuario.

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,90/1,00**.