

Comenzado el	viernes, 8 de enero de 2021, 23:02
Estado	Finalizado
Finalizado en	viernes, 8 de enero de 2021, 23:10
Tiempo empleado	8 minutos 21 segundos
Calificación	7,70 de 10,00 (77%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 0,80 sobre 1,00

Señala cuál es la correcta de las siguientes definiciones referidas a clases y objetos:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Toda clase es una instancia de un único objeto.
- ☐ b. Un programa orientado a objetos es una colección estructurada de objetos que definen los distintos tipos de clases que van a intervenir en la resolución del problema.
- ☐ c. Toda clase que forma parte del programa tiene, en un instante dado, uno o más objetos que son instancia de ella.
- ☒ d. Un programa orientado a objetos está compuesto por un conjunto de objetos que son representaciones del mundo real y que interaccionan entre sí para la resolución de un problema. ✓

La respuesta correcta es: Un programa orientado a objetos está compuesto por un conjunto de objetos que son representaciones del mundo real y que interaccionan entre sí para la resolución de un problema.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,80/1,00**.

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Cuando escribimos un programa o aplicación, lo que hacemos es definir las clases y al ejecutar el programa se crean los objetos. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Correcta

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

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 0,90 sobre 1,00

Relaciona cada sentencia con la acción que realiza:

`InputStreamReader isr = new InputStreamReader(System.in);`

Creamos un tipo de objeto que nos permite leer caracteres. ▼



`BufferedReader br = new BufferedReader (isr);`

Leemos hasta el fin de línea. ▼



`Scanner teclado = new Scanner (System.in);`

Creamos un tipo de objeto que nos permite leer cualquier tipo de datos. ▼



`System.out.println("Bienvenido, " + nombre);`

Salida estándar por pantalla. ▼



La respuesta correcta es: `InputStreamReader isr = new InputStreamReader(System.in);` – Creamos un tipo de objeto que nos permite leer caracteres., `BufferedReader br = new BufferedReader (isr);` – Leemos hasta el fin de línea., `Scanner teclado = new Scanner (System.in);` – Creamos un tipo de objeto que nos permite leer cualquier tipo de datos., `System.out.println("Bienvenido, " + nombre);` – Salida estándar por pantalla.

Correcta

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

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 0,80 sobre 1,00

Señala, de las siguientes definiciones referidas a objetos en programación, aquélla que en tu opinión sea la más correcta:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Un objeto es una unidad lógica de negocio que incluye datos y operaciones sobre esos datos. ✓
- ☐ b. Un objeto es una unidad lógica de negocio que agrupa acciones dentro de funciones y procedimientos.
- ☐ c. Un objeto es una unidad lógica de negocio que agrupa acciones dentro de funciones y procedimientos, y además los atributos o características especiales de cada función.
- ☐ d. Un objeto en la Programación Orientada a Objetos es el equivalente a las funciones y procedimientos en la Programación Estructurada.

La respuesta correcta es: Un objeto es una unidad lógica de negocio que incluye datos y operaciones sobre esos datos.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,80/1,00**.

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 0,90 sobre 1,00

Indica cuál de las siguientes afirmaciones es una ventaja del ocultamiento de la información:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Simplifica la percepción del cliente respecto del método.
- ☐ b. Permite crear una clase nueva en términos de una ya existente.
- ☒ c. Evita usos inadecuados de los datos. ✓
- ☐ d. Todas las anteriores son correctas.

La respuesta correcta es: Evita usos inadecuados de los datos.

Correcta

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

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Los constructores son métodos especiales que no devuelven ningún valor, en cuyo caso se indica sin utilizar ninguna palabra reservada. ¿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 0,70 sobre 1,00

Señala, de las siguientes afirmaciones referidas a las dificultades surgidas de las técnicas estructuradas, aquélla que en tu opinión sea la más importante:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. El problema principal de la Programación Estructurada es que la relación entre datos y procesos queda reflejada en el programa, por lo que cualquier cambio en el proceso o en los datos supone cambios importantes en el propio programa.
- ☐ b. El principal problema de la Programación Estructurada es que los programas no hacen una división entre datos y procesos.
- ☒ c. El principal problema de la Programación Estructurada es que los programas no reflejan de manera fácil y efectiva las entidades del mundo real. ✓
- ☐ d. Todas las anteriores son correctas.

La respuesta correcta es: El principal problema de la Programación Estructurada es que los programas no reflejan de manera fácil y efectiva las entidades del mundo real.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,70/1,00**.

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

De las siguientes afirmaciones referidas a los métodos, señala cuál es la correcta:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Los atributos de instancia junto con los métodos de instancia reciben el nombre de miembros de clase.
- ☐ b. Cualquier método puede no devolver un valor, en cuyo caso se indica sin utilizar ninguna palabra reservada.
- ☒ c. La lista de parámetros de un método debe coincidir con la lista de argumentos con los que es llamado. ✓
- ☐ d. Todas son correctas.

La respuesta correcta es: La lista de parámetros de un método debe coincidir con la lista de argumentos con los que es llamado.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 0,80 sobre 1,00

Cuando establecemos el paquete al que pertenece una clase usando la sentencia `package Nombre_de_Paquete`; debemos tener en cuenta que:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. La sentencia `package` debe aparecer siempre que declaremos una clase.
- ☐ b. Deberemos crear un directorio que se llame como el nombre de la clase que va contenida en el paquete.
- ☒ c. La sentencia `package` debe ir al principio de la clase. ✓
- ☐ d. Todas son correctas.

La respuesta correcta es: La sentencia `package` debe ir al principio de la clase.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,80/1,00**.

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 0,80 sobre 1,00

Señala cuál de los siguientes elementos no forma parte de la declaración de un método:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Declaración de variables locales.
- ☐ b. Secuencia de instrucciones.
- ☒ c. Declaración de atributos de la clase. ✓
- ☐ d. Declaración de parámetros.

La respuesta correcta es: Declaración de atributos de la clase.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,80/1,00**.