

Comenzado el viernes, 8 de enero de 2021, 22:56

Estado Finalizado

Finalizado en viernes, 8 de enero de 2021, 23:02

Tiempo empleado 5 minutos 8 segundos

Calificación 9,80 de 10,00 (98%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

La clase `System` del paquete `java.lang`, como cualquier clase, está formada por métodos y atributos, y además es una clase que no se puede instanciar, sino que se utiliza directamente. ¿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 0,90 sobre
1,00

Indica cuáles de las siguientes afirmaciones son correctas:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Todo objeto tiene una zona de almacenamiento propia que es distinta a la de cualquier otro objeto. ✓
- ☒ b. Los objetos representan casos individuales de las clases. ✓
- ☐ c. Una clase puede ser instancia de varios objetos.
- ☐ d. Un objeto resume las características comunes de un conjunto de clases.

La respuesta correcta es: Todo objeto tiene una zona de almacenamiento propia que es distinta a la de cualquier otro objeto., Los objetos representan casos individuales de las clases.

Correcta

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

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Los métodos estáticos son aquellos métodos que se pueden utilizar solamente una vez que se ha instanciado el objeto. ¿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

Los objetos no llegan a ser una representación del mundo real, ya que están más cerca del modelo computacional que de la forma de pensar de la gente. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Los atributos de las clases en Java pueden ser de tipo primitivo o bien pueden ser objetos de otras clases. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 0,90 sobre 1,00

Entre las ventajas de la Programación Orientada a Objetos se encuentran:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. División entre datos y procesos.
- ☒ b. Facilidad de mantenimiento. ✓
- ☒ c. Uso de entidades reutilizables. ✓
- ☒ d. Correspondencia directa entre el espacio del problema y el espacio de la solución. ✓

La respuesta correcta es: Facilidad de mantenimiento., Uso de entidades reutilizables., Correspondencia directa entre el espacio del problema y el espacio de la solución.

Correcta

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

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Empareja los códigos de conversión de la orden `printf()` con la función de cada uno:

- Escribe un carácter. ✓
- Escribe una cadena de texto. ✓
- Escribe un número en punto flotante con notación científica. ✓
- Escribe un entero. ✓

La respuesta correcta es: `%c` – Escribe un carácter., `%s` – Escribe una cadena de texto., `%e` – Escribe un número en punto flotante con notación científica., `%d` – Escribe un entero.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

La Programación Estructurada divide los programas en un conjunto de acciones, mientras que la Programación Orientada a Objetos lo que hace es descomponer en objetos. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Un objeto tiene una parte privada, a la que sólo es posible acceder a través de los métodos internos de dicho objeto. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

En la Programación Orientada a Objetos, los objetos se crean y entre ellos se envían mensajes, para luego ser destruidos y liberada la memoria que ocupan. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.