

**Comenzado el** lunes, 16 de noviembre de 2020, 18:04  
**Estado** Finalizado  
**Finalizado en** lunes, 16 de noviembre de 2020, 18:34  
**Tiempo empleado** 29 minutos 54 segundos  
**Calificación** 80,00 de 100,00

Pregunta 1

Correcta  
Puntúa 4,00 sobre 4,00

En el codigo

cout<<&x[1] y cout<<x+1 siendo int x[]={1,2,3}

Seleccione una:

- ☐ a. 

da error en uno de ellos
- ☒ b. las salidas son iguales ✓
- ☐ c. las salidas son diferentes

La respuesta correcta es: las salidas son iguales

Pregunta 2

Correcta  
Puntúa 4,00 sobre 4,00

Cuando se escribe una plantilla (template)

Seleccione una:

- ☒ a. cuando se compila se generan solo las variaciones encontradas explicitas en el código ✓
- ☐ b. cuando se compila se generan todas las variaciones posibles
- ☐ c. cuando se ejecuta se genera la variación que se encuentra en ese punto de ejecución

La respuesta correcta es: cuando se compila se generan solo las variaciones encontradas explicitas en el código

Pregunta 3

Correcta  
Puntúa 4,00 sobre 4,00

Dado el siguiente código indique la salida :

```
map<int, int> gquiz1;
gquiz1.insert(pair<int, int>(6, 50));
gquiz1.insert(pair<int, int>(7, 10));
map<int, int>::iterator itr;
for (itr = gquiz1.begin(); itr != gquiz1.end(); ++itr) { cout << itr->first << "-" << itr->second << "\n"; }
```

Seleccione una:

- ☐ a. 7-10  
6-50
- ☐ b. 50-6  
10-7
- ☒ c. 6-50  
7-10 ✓

La respuesta correcta es: 6-50  
7-10

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Dada la siguiente clase :

```
class Point
{
private:
int x, y;
public:
Point(int i = 0, int j = 0) {
x = i; y = j;
}
void print() {
cout << endl << " x = " << x << ", y = " << y;
}
};
```

Indique que opción es correcta

Seleccione una:

- ☐ a. Puedo acceder a los atributos con los métodos get y set, por ejemplo : unPunto.setX(0);
- ☐ b. Puedo acceder a los atributos con el operador punto, por ejemplo : unPunto.x = 0;
- ☒ c. Solo puedo asignar los valores por el constructor ✓

La respuesta correcta es: Solo puedo asignar los valores por el constructor

Pregunta 5

Incorrecta

Puntúa 0,00  
sobre 4,00

Indique la función del siguiente código

```
const int tam=8;
vector<vector<int>> A(tam);
for (int i=0;i<tam;++i)
for (int k=0;k<tam;++k)
A[i].push_back(k*tam+i);
```

Seleccione una:

- ☐ a. Hay un error en el código
- ☒ b. Genera una matriz 8x8 con valores de 0 a 63 secuenciales por fila ✗
- ☐ c. Genera un valor de 0 a 63
- ☐ d. Genera un arreglo de 8x8 elementos con valores de 0 a 63 secuenciales por columna

La respuesta correcta es: Genera un arreglo de 8x8 elementos con valores de 0 a 63 secuenciales por columna

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

La composición contribuye a la reutilización de código

Seleccione una:

- ☐ a. Depende el problema
- ☐ b. Falso
- ☒ c. Verdadero ✓

La respuesta correcta es: Verdadero

**Pregunta 7**

Incorrecta

Puntúa 0,00  
sobre 4,00

Cuando se define un metodo virtual

Seleccione una:

- ☐ a. hay que escribirlo en al menos una clase hija
- ☐ b. hay que escribirlo en todas las clases hijas obligatoriamente
- ☐ c. es autoescribible y linkeado en todas las clases heredadas
- ☒ d. no es necesario escribirla porque se marca para recordar una futura ampliación de la versión ✖

La respuesta correcta es: hay que escribirlo en todas las clases hijas obligatoriamente

**Pregunta 8**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

La herencia contribuye a la reutilización de codigo

Seleccione una:

- ☐ a. Falso
- ☐ b. Depende del problema
- ☒ c. Verdadero ✔

La respuesta correcta es: Verdadero

**Pregunta 9**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Un Puntero es una variable?

Seleccione una:

- ☐ a. Depende el contexto en el que se lo invoque
- ☐ b. No, es una direccion de memoria.
- ☒ c. Si, siempre. ✔

La respuesta correcta es: Si, siempre.

**Pregunta 10**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Indique si el siguiente código es correcto:

```
int myints[] = {32,71,12,45,26,80,53,33};  
std::vector<int> myvector (myints, myints+8);  
std::sort (myvector.begin(), myvector.begin()+4);
```

Seleccione una:

- ☐ a. No, solo se puede ordenar desde begin hasta end
- ☐ b. No, esta mal el incremento de begin (begin()+4)
- ☒ c. Si, es un ordenamiento bien generado ✔

La respuesta correcta es: Si, es un ordenamiento bien generado

**Pregunta 11**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Dada la siguiente función indique la salida para el valor 4

```
int f(int n){ if(n < 2) return n; return f(n-1) + f(n-2); }
```

Seleccione una:

- ☐ a. 2
- ☐ b. 4
- ☐ c. 5
- ☒ d. 3 ✓

La respuesta correcta es: 3

**Pregunta 12**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Tenemos una clase abstracta pura

Seleccione una:

- ☒ a. nos dara un error al instanciarla ✓
- ☐ b.  
las clases abstractas puras no existen solo son un marco teórico para explicar una situación extrema
- ☐ c.
- ☐ d. podemos instanciarla sin problemas

La respuesta correcta es: nos dara un error al instanciarla

**Pregunta 13**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

El polimorfismo contribuye a la reutilización de código

Seleccione una:

- ☐ a. Falso
- ☒ b. Verdadero ✓
- ☐ c. Si, pero solo si se utiliza en conjunto con la composicion de clases

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta 14

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Indique la salida del siguiente código

```
char cade[]="LA POO ES UN PARADIGMA MUY UTIL PARA EL DISEÑO Y CODIFICACION DE PROGRAMAS";
vector<string> chV;string s;
char *t;
t=strtok(cade," ");
while (t!=NULL)
{ s=t;
chV.push_back(s);
t=strtok(NULL," ");}
sort(chV.begin()+2,chV.end());

for (auto rr=chV.begin();rr!=chV.end();++rr)
cout << *rr << "-";
```

Seleccione una:

- ☐ a. CODIFICACION-DE-DISEÑO-EL-ES-LA-MUY-PARA-PARADIGMA-POO-PROGRAMAS-UN-UTIL-Y-
- ☒ b. LA-POO-CODIFICACION-DE-DISEÑO-EL-ES-MUY-PARA-PARADIGMA-PROGRAMAS-UN-UTIL-Y- ✓
- ☐ c. LA-POO-ES-UN-PARADIGMA-MUY-UTIL-PARA-EL-DISEÑO-Y-CODIFICACION-DE-PROGRAMAS-
- ☐ d. Ninguna de las anteriores ya que hay un error en el código

La respuesta correcta es: LA-POO-CODIFICACION-DE-DISEÑO-EL-ES-MUY-PARA-PARADIGMA-PROGRAMAS-UN-UTIL-Y-

Pregunta 15

Incorrecta

Puntúa 0,00  
sobre 4,00

La herencia contribuye a disminuir el acoplamiento entre clases

Seleccione una:

- ☐ a. Depende del diseño de la solucion
- ☐ b. Falso
- ☒ c. Verdadero ✗

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 16

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Indique la salida

```
int misterio02(int a, int b){
if ((a>1)&&(b>1)){
if (a>b)
misterio02(a-b,b);
else
misterio02(b-a,a);}
else
return (((b==0)?a:b));
}

int main(int argc, char *argv[])
{
std::cout << "misterio02(20,12)= " << misterio02(20,12) << std::endl;
std::cout << "misterio02(20,25)= " << misterio02(20,25) << std::endl;
```

Seleccione una:

- ☐ a. 8,5
- ☐ b. 3,2
- ☐ c. 0,2
- ☒ d. 4,5 ✓

La respuesta correcta es: 4,5

**Pregunta 17**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Cuando heredamos una clase el acceso público de la derivación significa que

Seleccione una:

- ☒ a. todos los atributos y metodos de la clase heredada mantienen sus permisos ✓
- ☐ b. todos los atributos y metodos de la clase heredada restringidos pasan a ser publicos y los otros se mantienen iguales
- ☐ c. todos los atributos y metodos de la clase heredada son públicos

La respuesta correcta es: todos los atributos y metodos de la clase heredada mantienen sus permisos

**Pregunta 18**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Para poder implementar polimorfismo en todos los lenguajes

Seleccione una:

- ☒ a. El único requisito que deben cumplir los objetos que se utilizan de manera polimórfica es saber responder al mensaje que se les envía ✓
- ☐ b. Debemos tener punteros
- ☐ c. Es indispensable el puntero this
- ☐ d. No es necesario que trabajemos con objetos. Todos los lenguajes manejan el polimorfismo de una forma diferente

La respuesta correcta es: El único requisito que deben cumplir los objetos que se utilizan de manera polimórfica es saber responder al mensaje que se les envía

**Pregunta 19**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Indique cuáles de las siguientes son características de las funciones genéricas

Seleccione una:

- ☐ a. El tipo de datos se determina en tiempo de compilación
- ☐ b. Se definen para diferentes tipos de datos
- ☐ c. Se pueden especificar explícitamente los tipos de datos o que lo resuelva el compilador
- ☒ d. Todas las opciones ✓

La respuesta correcta es: Todas las opciones

**Pregunta 20**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Para insertar un elemento en una lista simplemente enlazada recorro los elementos hasta encontrar el nodo anterior y...

Seleccione una:

- ☐ a. salvo ese puntero en un auxiliar, hago que el puntero siguiente del anterior apunte al nuevo nodo, hago que el puntero del nuevo nodo apunte al siguiente del nodo anterior, recupero el auxiliar
- ☐ b. hago que el puntero siguiente del anterior apunte al nuevo nodo, hago que el puntero del nuevo nodo apunte al siguiente del nodo anterior
- ☒ c. hago que el puntero siguiente del anterior apunte al nuevo nodo, hago que el puntero del nuevo nodo apunte al siguiente del nodo anterior, hago que el siguiente del nodo anterior apunte al nuevo nodo ✓

La respuesta correcta es: hago que el puntero siguiente del anterior apunte al nuevo nodo, hago que el puntero del nuevo nodo apunte al siguiente del nodo anterior, hago que el siguiente del nodo anterior apunte al nuevo nodo

**Pregunta 21**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Como sobrescribiría el operador +

Seleccione una:

- ☒ a. MyClase operator + (MyClase const &obj); ✓
- ☐ b. MyClase friend operator + (MyClase const &obj);
- ☐ c. No se puede sobrescribir el +, es un operador nativo
- ☐ d. MyClase\* operator + (MyClase\* const &obj);

La respuesta correcta es: MyClase operator + (MyClase const &amp;obj);

**Pregunta 22**

Incorrecta

Puntúa 0,00  
sobre 4,00

Sumar un entero a un puntero da

Seleccione una:

- ☐ a. la posición de memoria que da de sumar la dirección del puntero con el entero
- ☐ b. la posición de memoria que da de sumar la dirección del puntero más el entero por lo que ocupa en bytes el tipo de puntero
- ☒ c. la posición de memoria que da la dirección del puntero más el entero por lo que ocupa en bytes un entero ✗

La respuesta correcta es: la posición de memoria que da de sumar la dirección del puntero más el entero por lo que ocupa en bytes el tipo de puntero

**Pregunta 23**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

El polimorfismo solo se puede implementar en C++

Seleccione una:

- ☐ a. Utilizando datos primitivos
- ☐ b. Implementando punteros y composicion de clases
- ☐ c. Utilizando plantillas
- ☒ d. Utilizando punteros ✓

La respuesta correcta es: Utilizando punteros

**Pregunta 24**

Correcta

Puntúa 4,00  
sobre 4,00

Los métodos polimórficos

Seleccione una:

- ☒ a. Requieren del uso de herencia, coincidir en firma y en valor de retorno ✓
- ☐ b. Requieren del uso de herencia y no tener parámetros en su declaración
- ☐ c. Requieren del uso de herencia, coincidir en su firma, en su valor de retorno y no tener parámetros en su declaración
- ☐ d. Requieren del uso de herencia, coincidir en su declaración y en su implementación

La respuesta correcta es: Requieren del uso de herencia, coincidir en firma y en valor de retorno

Pregunta 25

Incorrecta

Puntúa 0,00  
sobre 4,00

Este algoritmo es un buen uso de la recursividad?

```
void Misterio01(int x){ if (x>0) Misterio01(x/2); std::cout<<x%2; }
```

Seleccione una:

- ☒ a. Sí porque da los resultados correctos ✖
- ☐ b. No porque el tamaño de la pila es muy grande
- ☐ c. No, porque la llamada recursiva se realiza en un extremo del algoritmo una única vez

La respuesta correcta es: No, porque la llamada recursiva se realiza en un extremo del algoritmo una única vez

◀ Examen de Opcion Multiple

Ir a...

qt ▶

INFO

Facultad de Ciencia y Tecnología -  
Universidad Autónoma de Entre  
Ríos

Facultad de Ciencia y Tecnología  
<http://fcyt.uader.edu.ar>  
Universidad Autónoma e Entre  
Ríos <http://www.uader.edu.ar>

CONTÁCTANOS

Ruta 11 - Km 10,5 Oro Verde, Entre  
Rios, Argentina  
☎ Phone : (0343) 4975141 -  
4975066  
✉ E-mail :  
[fcyt\\_oroverde@uader.edu.ar](mailto:fcyt_oroverde@uader.edu.ar) -  
[fcyt\\_alumnado@uader.edu.ar](mailto:fcyt_alumnado@uader.edu.ar)

GET SOCIAL



FCyT UADER

[Resumen de retención de datos](#)  
[Descargar la app para dispositivos móviles](#)