

MODELADO DE CLASES

Desarrollar una clase que permita la creación de objetos que representen figuras geométricas dadas (cuadrado, triángulo, círculo) proveyendo un parámetro de entrada único que identifique el tipo de objeto esperado como retorno. **Tip de ayuda: "Factory"**

La estructura del modelo de clases que deben tener las implementaciones de dichas figuras geométricas será la siguiente:

- Se debe definir una interfaz que exija la definición de métodos que permitan la obtención de los datos: superficie; base; altura; diámetro; tipo de figura geométrica.
- Puede definirse alguna clase intermedia (no instanciable) para reducir la redundancia de código.
- Cada una de sus concreciones debe, ante la invocación de alguno de sus métodos, retornar el valor correspondiente o null en caso de que la figura geométrica correspondiente no posea dicha característica.

En caso de conocer la notación se valorará el diseño de su diagrama UML.

PREGUNTAS

Qué es y para que sirve el mecanismo de "synchronization". Ejemplo de diferentes aplicaciones (en método, en bloque)

Qué es una clase Immutable?

Cómo esperar la finalización del thread "t" para ejecutar el método "despuesDeThread()". Hacer la función o llamada de la espera.

Diferencia entre ArrayList y Vector.

Qué es un servlet.

Qué sucede al definir una variable como volatile.

Qué es dependency of injection. Para que se usa.