

PROGRAMACIÓN WEB

[Página Principal](#) / [Cursos](#) / [Programación WEB](#) / [Programación Orientada a Objetos](#)
/ [ACTIVIDAD OBLIGATORIA 5: POO](#)

Navegación por el cuestionario

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

[Mostrar una página cada vez](#)

[Finalizar revisión](#)

Comenzado el martes, 10 de agosto de 2021, 15:23

Estado Finalizado

Finalizado en martes, 10 de agosto de 2021, 15:36

**Tiempo
empleado** 13 minutos 34 segundos

Calificación 8,00 de 10,00 (80%)

PREGUNTA 1

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

`class una_clase(object):` Indica que se comienza a definir una clase con el nombre `una_clase`, que está basada en la clase `object`. Dentro de la clase se definen sus métodos y atributos, todos con un nivel de indentación mayor.

Esto es correcto?

- ☐ a. Es correcto
- ☐ b. Es incorrecto
- ☒ c. Es parcialmente correcto



Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Es correcto

PREGUNTA 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

```
class Dog:
    def __init__(self, name, age):
        self.name = name
        self.age = age

class JackRussellTerrier(Dog):
    pass

class Dachshund(Dog):
    pass

class Bulldog(Dog):
    pass

miles = JackRussellTerrier("Miles", 4)
buddy = Dachshund("Buddy", 9)
jack = Bulldog("Jack", 3)
jim = Bulldog("Jim", 5)
```

Cuál o cuáles son las opciones correctas?

- ☐ a.

```
>>> isinstance(miles, Dog)
False
```
- ☒ b.

```
>>> isinstance(jack, Dachshund)
False
```
- ☐ c.

```
>>> isinstance(jack, Dog)
False
```
- ☒ d.

```
>>> isinstance(miles, Dog)
True
```
- ☒ e.

```
>>> isinstance(miles, Bulldog)
False
```



Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:

```
>>> isinstance(jack, Dachshund)
False
```

```
>>> isinstance(miles, Dog)
True
```

```
>>> isinstance(miles, Bulldog)
False
```

PREGUNTA 3

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

```
1 >>> class Dog:
2 ...     def walk(self):
3 ...         return "*walking*"
4 ...
5 ...     def speak(self):
6 ...         return "Woof!"
7 ...
8 >>> class JackRussellTerrier(Dog):
9 ...     def speak(self):
10 ...         return "Arff!"
11 ...
12 >>> bobo = JackRussellTerrier()
13 >>> bobo.walk()
```

Cuál es la salida de este código?

- ☐ a. Arff!
- ☐ b. *walking*
- ☒ c. AttributeError: 'JackRussellTerrier' object has no attribute 'walk'
- ☐ d. Woof!



Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: *walking*

PREGUNTA 4

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Indique la forma correcta para declarar e inicializar un objeto en base a la siguiente clase implementada en lenguaje de programación Python.

```
class Provincia( ):
```

```
capital="Lima"
```

```
distritos=20
```

- ☒ a. mprovincia = Provincia()
- ☐ b. Provincia pp = new Provincia()
- ☐ c. new pp = class Provincia()



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: mprovincia = Provincia()



PREGUNTA 5

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

```
class Dog:
    species = "Canis familiaris"

    def __init__(self, name, age):
        self.name = name
        self.age = age

    def __str__(self):
        return f"{self.name} is {self.age} years old"

    def speak(self, sound):
        return f"{self.name} says {sound}"
```

Crear una clase llamada **GoldenRetriever** que herede de la clase **Dog** y sobrescriba el método **speak**

- ☐ a.

```
class GoldenRetriever(Dog):
    def speak(self):
        return speak(sound)
```
- ☒ b.

```
class GoldenRetriever(Dog):
    def speak(self, sound="Bark"):
        return super().speak(sound)
```

 ✓
- ☐ c.

```
class GoldenRetriever():
    def speak(self, sound="Bark"):
        return super().speak(sound)
```

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

```
class GoldenRetriever(Dog):
    def speak(self, sound="Bark"):
        return super().speak(sound)
```

PREGUNTA 6

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

```
class Dog:
    def __init__(self, name, age):
        self.name = name
        self.age = age
```

Cuál es la opción correcta para instanciar la clase *Dog*

☐ a. `Dog.__init__("Rufus", 3)`

☒ b. `Dog("Rufus", 3)` ✓

☐ c. `Dog()`

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

`Dog("Rufus", 3)`

PREGUNTA 7

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

```
1 >>> class Dog:
2 ...     def walk(self):
3 ...         return "*walking*"
4 ...
5 ...     def speak(self):
6 ...         return "Woof!"
7 ...
8 >>> class JackRussellTerrier(Dog):
9 ...     def speak(self):
10 ...         return "Arff!"
11 ...
12 >>> bobo = JackRussellTerrier()
13 >>> bobo.speak()
```

Cuál es la salida de esta porción de código?

- ☐ a. *walking*
- ☒ b. Arff!
- ☐ c. CanineError: Dog malfunction
- ☐ d. Woof!



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Arff!

PREGUNTA 8

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

En cual de las siguientes opciones se indica que la clase Vendedor hereda de la clase Usuario

- ☒ a. class Vendedor(Usuario):
- ☐ b. ven = Vendedor()
- ☐ c. from vendedor import Vendedor
- ☐ d. Vendedor = Usuario()



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: class Vendedor(Usuario):

PREGUNTA 9

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Un atributo de clase es un atributo que se aplica a todas las instancias de una clase en lugar de a instancias individuales

- ☐ a. No siempre ocurre así
- ☐ b. Falso
- ☒ c. Verdadero



La respuesta correcta es: Verdadero

PREGUNTA 10

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Es un conjunto de objetos que realizan una tarea determinada

- ☒ a. Clase
- ☐ b. Herencia
- ☐ c. Método



La respuesta correcta es: Clase

Ir a...



Ministerio de
Producción, Industria y Empleo



CHACO
Gobierno de todos

