



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Ingeniería
Departamento de Ciencias Básicas
Área de Programación
Pensamiento Computacional
Martes 29 de abril de 2025

Comprobación de lectura – Clases en C#

Nombre Alejandro Magallón Rodríguez Revisa Guillermo Baines

Punteo 7.5/10 Instrucciones: Encerrar en un círculo la respuesta correcta.

1. ¿Qué es una clase en programación orientada a objetos?
A) Un conjunto de funciones sueltas
B) Una plantilla para crear objetos ✓
C) Una base de datos
D) Un método especial
2. ¿Qué es un objeto en programación orientada a objetos?
A) Una variable
B) Una función
C) Una instancia de una clase ✓
D) Una clase abstracta
3. ¿Qué palabra clave define una clase en C#?
A) class ✓ B) object C) define D) template
4. ¿Cuál de los siguientes describe mejor un atributo (o campo) en una clase?
A) Una acción que realiza el objeto
B) Un dato o característica del objeto ✓
C) Una interfaz pública
D) Una clase derivada
5. ¿Qué representa un método en una clase?
A) Una colección de objetos
B) Una propiedad pública
C) Un comportamiento o acción del objeto ✓
D) Un constructor predeterminado
6. ¿Qué palabra clave se usa para crear una nueva instancia de una clase en C#?
A) class B) this C) create D) new ✓
7. ¿Qué define un constructor en una clase?
A) Define los métodos privados
B) Inicializa una nueva instancia de un objeto ✓
C) Hereda miembros de la clase base
D) Borra atributos
8. ¿Qué sucede si no defines ningún constructor en tu clase en C#?
A) No se puede crear el objeto ✓ B) El compilador genera un constructor por defecto
C) Se crea un constructor privado D) Se hereda automáticamente un constructor
9. ¿Qué es el encapsulamiento en programación orientada a objetos?
A) Combinar múltiples clases en una
B) Proteger los datos internos del objeto ✓
C) Ocultar clases públicas
D) Crear múltiples instancias de clases
10. ¿Qué significa que un método sea public en una clase?
A) Solo accesible dentro de la clase
B) Accesible desde cualquier parte del programa ✓
C) Accesible solo en métodos estáticos
D) Accesible solo en el constructor