

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [ISI_PPR_2K9](#) / [Semana: 24 al 30 de Agosto](#) / [Cuestionario 2 - Unidad 3 \(parte 1 de 2\)](#)

Comenzado el lunes, 24 de agosto de 2020, 20:05

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 24 de agosto de 2020, 20:27

Tiempo empleado 22 minutos 7 segundos

Calificación 90,00 de 100,00

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

- ☐ a. Propiedades.
- ☐ b. Métodos.
- ☐ c. Comportamientos.
- ☒ d. Objetos. ✓

Pregunta **2**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto queda representado por su comportamiento, el cual estará definido por:

Seleccione una:

- ☐ a. Un conjunto de atributos esenciales.
- ☐ b. Ninguna de las opciones son correctas.
- ☒ c. Un conjunto de mensajes, que definen su protocolo. ✓
- ☐ d. Los colaboradores externos con los que interactúa.

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La sección de código que se asocia a un mensaje se llama:

Seleccione una:

- ☐ a. Atributo.
- ☐ b. Selector.
- ☐ c. Protocolo.
- ☒ d. Método. ✓

Pregunta **4**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un programa en el Paradigma Orientado a Objetos es igual a:

Seleccione una:

- ☐ a. Objetos+Métodos.
- ☐ b. Objetos+Funciones.
- ☐ c. Objetos+Control.
- ☒ d. Objetos+Mensaje. ✓

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto puede representar:

Seleccione una:

- ☐ a. Exclusivamente las organizaciones: un equipo de fútbol, un ministerio, un grupo de investigación, un club, etc. Pero nunca puede representar elementos individuales: una persona, una camiseta, un micrófono, etc.
- ☐ b. Exclusivamente lo que está vivo: personas, animales, plantas, células, etc. Pero nunca puede representar lo que es inanimado o no tiene vida: cajas, ropa, calzados, etc.
- ☒ c. Ninguna de las opciones es correcta. ✓
- ☐ d. Exclusivamente cosas abstractas: un número, un conjunto, etc. Pero nunca puede representar lo que es concreto: mesas, calculadoras, agendas, etc.

Pregunta **6**

Incorrecta

Puntúa 0,00
sobre 5,00

En el POO la relación de Agregación/Composición se da cuando:

Seleccione una:

- ☐ a. Cuando una de ellas tenga que requerir o utilizar alguno de los servicios (es decir, acceder a alguna de las propiedades o métodos) de las otras.
- ☐ b. Es una relación entre clases que comparten su estructura y el comportamiento.
- ☐ c. Es un tipo de asociación que indica que una clase es parte de otra clase.
- ☒ d. Todas las opciones son correctas. ✗

Pregunta **7**

Incorrecta

Puntúa 0,00
sobre 5,00

La Abstracción en la POO:

Seleccione una:

- ☐ a. Denota las características esenciales de un objeto, donde se capturan sus cualidades.
- ☒ b. Ninguna opción es correcta. ✗
- ☐ c. Denota las características esenciales de un objeto, donde se capturan sus comportamientos.
- ☐ d. Denota las características no esenciales de un objeto, donde se capturan sus comportamientos.

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En el paradigma orientado a objetos, podemos utilizar para validar la relación de agregación/composición, la frase:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ b. "es un".
- ☒ c. "tiene un". ✓
- ☐ d. "extiende de".

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En el paradigma orientado a objetos, los mensajes son:

Seleccione una:

- ☐ a. Identificados por un nombre, y siempre llevan asociados dos o más parámetros.
- ☐ b. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ c. Identificados por un nombre, y nunca tienen asociados parámetros.
- ☒ d. Cada una de las formas posibles de interactuar con un objeto. ✓

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El Protocolo del objeto es:

Seleccione una:

- ☒ a. Público e invariante. ✓
- ☐ b. Privado y variante.
- ☐ c. Público y variante.
- ☐ d. Privado e invariante.

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Se llama modularidad a:

Seleccione una:

- ☐ a. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser independiente de la aplicación en sí y de las restantes partes.
- ☐ b. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ c. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser lo más dependiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes.
- ☒ d. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser tan independiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes. ✓

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Utilizar la Pseudo_variable Self, significa.

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna opción es correcta.
- ☐ b. Invocar a un método de la clase derivada.
- ☒ c. Invocar a un método o atributo de la misma clase. ✓
- ☐ d. Invocar a un método de la clase base.

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Dos o más objetos son polimórficos respecto de un conjunto de mensajes si:

Seleccione una:

- ☒ a. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, aún si su implementación es distinta. ✓
- ☐ b. Todos ellos pueden responder de la misma exactamente igual.
- ☐ c. Ninguna de las opciones son correctas.
- ☐ d. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, teniendo la misma implementación.

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La recolección de basura implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Continuar vinculando a los mismos objetos, la memoria inicialmente asociada a ellos, aún cuando hayan quedado luego sin ninguna referencia a ellos.
- ☐ b. Que el programador debe preocuparse por la asignación o liberación de memoria.
- ☒ c. La destrucción automática de los objetos que hayan quedado sin ninguna referencia a ellos. ✓
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Se llama selector al:

Seleccione una:

- ☒ a. Mensaje. ✓
- ☐ b. Atributo.
- ☐ c. Colaborador.
- ☐ d. Objeto.

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Capacidad de Inspección de un objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Poder ver en todo momento quiénes son sus colaboradores sin la posibilidad de cambiárselos.
- ☐ b. Ninguna opción es correcta.
- ☒ c. Poder ver en todo momento quiénes son sus colaboradores con la posibilidad de eventualmente cambiárselos. ✓
- ☐ d. Visualizar el valor de los atributos.

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Un modelo que utilizaremos como representación computacional de una entidad que sólo sea exclusivamente tangible.
- ☐ b. Un mensaje.
- ☐ c. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☒ d. Una abstracción que utilizaremos como representación computacional de una entidad de la realidad. ✓

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La alta cohesión implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Poca o nula interdependencia.
- ☐ b. Nula interdependencia.
- ☒ c. Cada objeto se responsabiliza por una sola cosa. ✓
- ☐ d. Cada objeto se responsabiliza por muchas cosas.

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

- ☐ a. Comportamientos.
- ☐ b. Métodos.
- ☒ c. Objetos. ✓
- ☐ d. Propiedades.

Pregunta **20**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Cuando un objeto envía un mensaje a otro, SIEMPRE recibe como respuesta:

Seleccione una:

- ☐ a. Un atributo.
- ☐ b. Todas las opciones son correctas.
- ☐ c. Un método.
- ☒ d. Un objeto. ✓

◀ RESOLUCIÓN - Guía
de ejercitación nro. 4 -
Archivo .st

PPR - 2020 Filminas U3
Parte VII - Herencia ▶

Comenzado el	lunes, 24 de agosto de 2020, 20:06
Estado	Finalizado
Finalizado en	lunes, 24 de agosto de 2020, 20:27
Tiempo empleado	20 minutos 49 segundos
Calificación	90,00 de 100,00

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

El bajo acoplamiento implica:

Seleccione una:

- ☒ a. Poca o nula interdependencia. ✓
- ☐ b. Alta interdependencia.
- ☐ c. Nula interdependencia.
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Cuando un objeto envía un mensaje a otro, SIEMPRE recibe como respuesta:

Seleccione una:

- ☐ a. Todas las opciones son correctas.
- ☐ b. Un atributo.
- ☐ c. Un método.
- ☒ d. Un objeto. ✓

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

En el paradigma orientado a objetos, los mensajes son:

Seleccione una:

- ☐ a. Identificados por un nombre, y siempre llevan asociados dos o más parámetros.
- ☐ b. Identificados por un nombre, y nunca tienen asociados parámetros.
- ☐ c. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☒ d. Cada una de las formas posibles de interactuar con un objeto. ✓

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

La abstracción es clave en el proceso de:

Seleccione una:

- ☐ a. Diseño.
- ☒ b. Análisis y diseño. ✓
- ☐ c. Implementación.
- ☐ d. Diseño e implementación.

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La recolección de basura implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Continuar vinculando a los mismos objetos, la memoria inicialmente asociada a ellos, aún cuando hayan quedado luego sin ninguna referencia a ellos.
- ☒ b. La destrucción automática de los objetos que hayan quedado sin ninguna referencia a ellos. ✓
- ☐ c. Que el programador debe preocuparse por la asignación o liberación de memoria.
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto puede representar:

Seleccione una:

- ☐ a. Exclusivamente cosas abstractas: un número, un conjunto, etc. Pero nunca puede representar lo que es concreto: mesas, calculadoras, agendas, etc.
- ☐ b. Exclusivamente lo que está vivo: personas, animales, plantas, células, etc. Pero nunca puede representar lo que es inanimado o no tiene vida: cajas, ropa, calzados, etc.
- ☐ c. Exclusivamente las organizaciones: un equipo de fútbol, un ministerio, un grupo de investigación, un club, etc. Pero nunca puede representar elementos individuales: una persona, una camiseta, un micrófono, etc.
- ☒ d. Ninguna de las opciones es correcta. ✓

Pregunta **7**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un Objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna opción es correcta.
- ☒ b. Una unidad de software en donde, los objetos responden a los pedidos interactuando con los otros objetos que conoce. ✓
- ☐ c. Representación física de una entidad.
- ☐ d. Un molde para la instanciación de clases.

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En un programa en el paradigma orientado a objetos, encontramos:

Seleccione una:

- ☐ a. Objetos y estructuras condicionales.
- ☐ b. Objetos y predicados.
- ☒ c. Objetos y mensajes. ✓
- ☐ d. Objetos y funciones.

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En el POO la Asociación entre clases se da cuando:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna opción es correcta.
- ☐ b. Una clase se compone de otras clases, es un tipo de asociación que indica que una clase es parte de otra clase.
- ☐ c. Hay una relación entre clases que comparten su estructura y el comportamiento.
- ☒ d. Una de ellas tenga que requerir o utilizar alguno de los servicios de las otras. ✓

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

- ☐ a. Propiedades.
- ☒ b. Objetos. ✓
- ☐ c. Métodos.
- ☐ d. Comportamientos.

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En un programa en el paradigma orientado a objetos, encontramos:

Seleccione una:

- ☐ a. Objetos y predicados.
- ☐ b. Objetos y funciones.
- ☐ c. Objetos y estructuras condicionales.
- ☒ d. Objetos y mensajes. ✓

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Capacidad de Inspección de un objeto es:

Seleccione una:

- ☒ a. Poder ver en todo momento quiénes son sus colaboradores con la posibilidad de eventualmente cambiárselos. ✓
- ☐ b. Ninguna opción es correcta.
- ☐ c. Poder ver en todo momento quiénes son sus colaboradores sin la posibilidad de cambiárselos.
- ☐ d. Visualizar el valor de los atributos.

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La sección de código que se asocia a un mensaje se llama:

Seleccione una:

- ☐ a. Selector.
- ☐ b. Protocolo.
- ☐ c. Atributo.
- ☒ d. Método. ✓

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Dos o más objetos son polimórficos respecto de un conjunto de mensajes si:

Seleccione una:

- ☐ a. Todos ellos pueden responder de la misma exactamente igual.
- ☐ b. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, teniendo la misma implementación.
- ☐ c. Ninguna de las opciones son correctas.
- ☒ d. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, aún si su implementación es distinta. ✓

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Respecto a las relaciones entre clases, la generalización/especialización implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ b. Relaciones de pertenencia.
- ☐ c. Relaciones de conexión entre clases.
- ☒ d. Relaciones de herencia. ✓

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La recolección de basura implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Que el programador debe preocuparse por la asignación o liberación de memoria.
- ☐ b. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☒ c. La destrucción automática de los objetos que hayan quedado sin ninguna referencia a ellos. ✓
- ☐ d. Continuar vinculando a los mismos objetos, la memoria inicialmente asociada a ellos, aún cuando hayan quedado luego sin ninguna referencia a ellos.

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Utilizar la Pseudo_variable Self, significa.

Seleccione una:

- ☐ a. Invocar a un método de la clase base.
- ☐ b. Invocar a un método de la clase derivada.
- ☒ c. Invocar a un método o atributo de la misma clase. ✓
- ☐ d. Ninguna opción es correcta.

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

- ☒ a. Objetos. ✓
- ☐ b. Propiedades.
- ☐ c. Comportamientos.
- ☐ d. Métodos.

Pregunta **19**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 5,00

La Pseudo-variable Self hace referencia a:

Seleccione una:

- ☐ a. Al objeto que recibió el mensaje correspondiente.
- ☐ b. A la clase que recibió el mensaje correspondiente.
- ☐ c. Al objeto que envió el mensaje correspondiente.
- ☒ d. Todas las opciones son correctas. ✖

Pregunta **20**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 5,00

Anteponer la Pseudo-Variable Super implica que:

Seleccione una:

- ☐ a. Siempre se invoca el método de la clase actual.
- ☐ b. El método invocado es el de la clase base.
- ☒ c. Es para invocar un método de la clase derivada. ✖
- ☐ d. Ninguna opción es correcta.

◀ [RESOLUCIÓN - Guía de
ejercitación nro. 4 -
Archivo .st](#)

Ir a...

[PPR - 2020 Filminas U3
Parte VII - Herencia ▶](#)

Comenzado el lunes, 24 de agosto de 2020, 20:05

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 24 de agosto de 2020, 20:28

Tiempo empleado 22 minutos 58 segundos

Calificación 90,00 de 100,00

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La recolección de basura implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ b. Continuar vinculando a los mismos objetos, la memoria inicialmente asociada a ellos, aún cuando hayan quedado luego sin ninguna referencia a ellos.
- ☐ c. Que el programador debe preocuparse por la asignación o liberación de memoria.
- ☒ d. La destrucción automática de los objetos que hayan quedado sin ninguna referencia a ellos. ✓

Pregunta **2**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las características que una entidad puede poseer, pero si no las tuviera o se las cambiara, no dejaría de ser lo que es, se denominan:

Seleccione una:

- ☐ a. Cualitativas.
- ☐ b. No principales.
- ☐ c. Esenciales.
- ☒ d. Accidentales. ✓

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La abstracción es clave en el proceso de:

Seleccione una:

- ☐ a. Diseño e implementación.
- ☒ b. Análisis y diseño. ✓
- ☐ c. Diseño.
- ☐ d. Implementación.

Pregunta **4**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El Garbage Collector se encarga de:

Seleccione una:

- ☐ a. Destruir los objetos que están referenciados.
- ☐ b. Todas las opciones son correctas.
- ☒ c. Destruir los objetos que no están referenciados. ✓
- ☐ d. Destruir objetos referenciados y no referenciados.

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Encapsulamiento significa:

Seleccione una:

- ☒ a. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, al mismo nivel de abstracción. ✓
- ☐ b. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, con distinto nivel de abstracción.
- ☐ c. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, al mismo nivel de abstracción.
- ☐ d. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, con distinto nivel de abstracción.

Pregunta 6

Incorrecta

Puntúa 0,00
sobre 5,00

A una clase se la puede definir como:

Seleccione una:

- ☒ a. Un molde en el que se definen los métodos y el conjunto de variables que tendrán los objetos que se creen a partir del mismo. ✗
- ☐ b. Todas las opciones son correctas.
- ☐ c. Un molde a partir del cual se crean las instancias.
- ☐ d. Un molde a partir del cual se crean los objetos.

Pregunta 7

Incorrecta

Puntúa 0,00
sobre 5,00

En el POO la relación de Agregación/Composición se da cuando:

Seleccione una:

- ☒ a. Cuando una de ellas tenga que requerir o utilizar alguno de los servicios (es decir, acceder a alguna de las propiedades o métodos) de las otras. ✗
- ☐ b. Es un tipo de asociación que indica que una clase es parte de otra clase.
- ☐ c. Todas las opciones son correctas.
- ☐ d. Es una relación entre clases que comparten su estructura y el comportamiento.

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Cada objeto es instancia de:

Seleccione una:

- ☒ a. Exactamente una clase. ✓
- ☐ b. Exactamente un método.
- ☐ c. Más de un método.
- ☐ d. Más de una clase.

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Se llama modularidad a:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ b. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser independiente de la aplicación en sí y de las restantes partes.
- ☐ c. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser lo más dependiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes.
- ☒ d. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser tan independiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes. ✓

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las características que hacen que una entidad sea lo que es, que no pueden cambiar, que si falta alguna ya no es lo que era, se denominan:

Seleccione una:

- ☐ a. Secundarias.
- ☐ b. Prioritarias.
- ☒ c. Esenciales. ✓
- ☐ d. No esenciales.

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El Protocolo de un objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Conjunto de atributos.
- ☐ b. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ c. Conjunto de atributos y mensajes.
- ☒ d. Conjunto de Mensajes que el objeto es capaz de responder. ✓

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Cuando un objeto envía un mensaje a otro, SIEMPRE recibe como respuesta:

Seleccione una:

- ☐ a. Un atributo.
- ☒ b. Un objeto. ✓
- ☐ c. Todas las opciones son correctas.
- ☐ d. Un método.

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Dos o más objetos son polimórficos respecto de un conjunto de mensajes si:

Seleccione una:

- ☐ a. Todos ellos pueden responder de la misma exactamente igual.
- ☐ b. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, teniendo la misma implementación.
- ☒ c. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, aún si su implementación es distinta. ✓
- ☐ d. Ninguna de las opciones son correctas.

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

- ☐ a. Comportamientos.
- ☒ b. Objetos. ✓
- ☐ c. Propiedades.
- ☐ d. Métodos.

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La Abstracción en la POO:

Seleccione una:

- ☒ a. Denota las características esenciales de un objeto, donde se capturan sus comportamientos. ✓
- ☐ b. Ninguna opción es correcta.
- ☐ c. Denota las características no esenciales de un objeto, donde se capturan sus comportamientos.
- ☐ d. Denota las características esenciales de un objeto, donde se capturan sus cualidades.

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto puede representar:

Seleccione una:

- ☒ a. Ninguna de las opciones es correcta. ✓
- ☐ b. Exclusivamente las organizaciones: un equipo de fútbol, un ministerio, un grupo de investigación, un club, etc. Pero nunca puede representar elementos individuales: una persona, una camiseta, un micrófono, etc.
- ☐ c. Exclusivamente cosas abstractas: un número, un conjunto, etc. Pero nunca puede representar lo que es concreto: mesas, calculadoras, agendas, etc.
- ☐ d. Exclusivamente lo que está vivo: personas, animales, plantas, células, etc. Pero nunca puede representar lo que es inanimado o no tiene vida: cajas, ropa, calzados, etc.

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Encapsulamiento significa:

Seleccione una:

- ☒ a. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, al mismo nivel de abstracción. ✓
- ☐ b. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, al mismo nivel de abstracción.
- ☐ c. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, con distinto nivel de abstracción.
- ☐ d. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, con distinto nivel de abstracción.

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En la POO el Acoplamiento:

Seleccione una:

- ☒ a. Mide las relaciones entre los objetos. ✓
- ☐ b. Mide las responsabilidades asignadas a cada objeto.
- ☐ c. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ d. Mide las relaciones y responsabilidades de cada objeto.

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En el POO la relación de Generalización/Especialización es:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☒ b. Una relación entre clases que comparten su estructura y el comportamiento. ✓
- ☐ c. Es un tipo de asociación que indica que una clase es parte de otra clase.
- ☐ d. Es Una clase que se compone de otras clases.

Pregunta **20**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Un mensaje.
- ☐ b. Un modelo que utilizaremos como representación computacional de una entidad que sólo sea exclusivamente tangible.
- ☒ c. Una abstracción que utilizaremos como representación computacional de una entidad de la realidad. ✓
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

◀ RESOLUCIÓN - Guía de
ejercitación nro. 4 -
Archivo .st

Ir a...

PPR - 2020 Filminas U3
Parte VII - Herencia ▶

Comenzado el lunes, 24 de agosto de 2020, 20:05

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 24 de agosto de 2020, 20:28

Tiempo empleado 22 minutos 58 segundos

Calificación 90,00 de 100,00

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La recolección de basura implica:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ b. Continuar vinculando a los mismos objetos, la memoria inicialmente asociada a ellos, aún cuando hayan quedado luego sin ninguna referencia a ellos.
- ☐ c. Que el programador debe preocuparse por la asignación o liberación de memoria.
- ☒ d. La destrucción automática de los objetos que hayan quedado sin ninguna referencia a ellos. ✓

Pregunta **2**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las características que una entidad puede poseer, pero si no las tuviera o se las cambiara, no dejaría de ser lo que es, se denominan:

Seleccione una:

- ☐ a. Cualitativas.
- ☐ b. No principales.
- ☐ c. Esenciales.
- ☒ d. Accidentales. ✓

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La abstracción es clave en el proceso de:

Seleccione una:

- ☐ a. Diseño e implementación.
- ☒ b. Análisis y diseño. ✓
- ☐ c. Diseño.
- ☐ d. Implementación.

Pregunta **4**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El Garbage Collector se encarga de:

Seleccione una:

- ☐ a. Destruir los objetos que están referenciados.
- ☐ b. Todas las opciones son correctas.
- ☒ c. Destruir los objetos que no están referenciados. ✓
- ☐ d. Destruir objetos referenciados y no referenciados.

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Encapsulamiento significa:

Seleccione una:

- ☒ a. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, al mismo nivel de abstracción. ✓
- ☐ b. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, con distinto nivel de abstracción.
- ☐ c. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, al mismo nivel de abstracción.
- ☐ d. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, con distinto nivel de abstracción.

Pregunta 6

Incorrecta

Puntúa 0,00
sobre 5,00

A una clase se la puede definir como:

Seleccione una:

- ☒ a. Un molde en el que se definen los métodos y el conjunto de variables que tendrán los objetos que se creen a partir del mismo. ✗
- ☐ b. Todas las opciones son correctas.
- ☐ c. Un molde a partir del cual se crean las instancias.
- ☐ d. Un molde a partir del cual se crean los objetos.

Pregunta 7

Incorrecta

Puntúa 0,00
sobre 5,00

En el POO la relación de Agregación/Composición se da cuando:

Seleccione una:

- ☒ a. Cuando una de ellas tenga que requerir o utilizar alguno de los servicios (es decir, acceder a alguna de las propiedades o métodos) de las otras. ✗
- ☐ b. Es un tipo de asociación que indica que una clase es parte de otra clase.
- ☐ c. Todas las opciones son correctas.
- ☐ d. Es una relación entre clases que comparten su estructura y el comportamiento.

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Cada objeto es instancia de:

Seleccione una:

- ☒ a. Exactamente una clase. ✓
- ☐ b. Exactamente un método.
- ☐ c. Más de un método.
- ☐ d. Más de una clase.

Pregunta **9**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Se llama modularidad a:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ b. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser independiente de la aplicación en sí y de las restantes partes.
- ☐ c. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser lo más dependiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes.
- ☒ d. La propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe ser tan independiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes. ✓

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las características que hacen que una entidad sea lo que es, que no pueden cambiar, que si falta alguna ya no es lo que era, se denominan:

Seleccione una:

- ☐ a. Secundarias.
- ☐ b. Prioritarias.
- ☒ c. Esenciales. ✓
- ☐ d. No esenciales.

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El Protocolo de un objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Conjunto de atributos.
- ☐ b. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ c. Conjunto de atributos y mensajes.
- ☒ d. Conjunto de Mensajes que el objeto es capaz de responder. ✓

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Cuando un objeto envía un mensaje a otro, SIEMPRE recibe como respuesta:

Seleccione una:

- ☐ a. Un atributo.
- ☒ b. Un objeto. ✓
- ☐ c. Todas las opciones son correctas.
- ☐ d. Un método.

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Dos o más objetos son polimórficos respecto de un conjunto de mensajes si:

Seleccione una:

- ☐ a. Todos ellos pueden responder de la misma exactamente igual.
- ☐ b. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, teniendo la misma implementación.
- ☒ c. Todos ellos pueden responder de manera semánticamente equivalente, aún si su implementación es distinta. ✓
- ☐ d. Ninguna de las opciones son correctas.

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Las instancias de una clase son:

Seleccione una:

- ☐ a. Comportamientos.
- ☒ b. Objetos. ✓
- ☐ c. Propiedades.
- ☐ d. Métodos.

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La Abstracción en la POO:

Seleccione una:

- ☒ a. Denota las características esenciales de un objeto, donde se capturan sus comportamientos. ✓
- ☐ b. Ninguna opción es correcta.
- ☐ c. Denota las características no esenciales de un objeto, donde se capturan sus comportamientos.
- ☐ d. Denota las características esenciales de un objeto, donde se capturan sus cualidades.

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto puede representar:

Seleccione una:

- ☒ a. Ninguna de las opciones es correcta. ✓
- ☐ b. Exclusivamente las organizaciones: un equipo de fútbol, un ministerio, un grupo de investigación, un club, etc. Pero nunca puede representar elementos individuales: una persona, una camiseta, un micrófono, etc.
- ☐ c. Exclusivamente cosas abstractas: un número, un conjunto, etc. Pero nunca puede representar lo que es concreto: mesas, calculadoras, agendas, etc.
- ☐ d. Exclusivamente lo que está vivo: personas, animales, plantas, células, etc. Pero nunca puede representar lo que es inanimado o no tiene vida: cajas, ropa, calzados, etc.

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Encapsulamiento significa:

Seleccione una:

- ☒ a. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, al mismo nivel de abstracción. ✓
- ☐ b. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, al mismo nivel de abstracción.
- ☐ c. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a distintas entidades, con distinto nivel de abstracción.
- ☐ d. Reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, con distinto nivel de abstracción.

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En la POO el Acoplamiento:

Seleccione una:

- ☒ a. Mide las relaciones entre los objetos. ✓
- ☐ b. Mide las responsabilidades asignadas a cada objeto.
- ☐ c. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☐ d. Mide las relaciones y responsabilidades de cada objeto.

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En el POO la relación de Generalización/Especialización es:

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna de las opciones es correcta.
- ☒ b. Una relación entre clases que comparten su estructura y el comportamiento. ✓
- ☐ c. Es un tipo de asociación que indica que una clase es parte de otra clase.
- ☐ d. Es Una clase que se compone de otras clases.

Pregunta **20**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Un objeto es:

Seleccione una:

- ☐ a. Un mensaje.
- ☐ b. Un modelo que utilizaremos como representación computacional de una entidad que sólo sea exclusivamente tangible.
- ☒ c. Una abstracción que utilizaremos como representación computacional de una entidad de la realidad. ✓
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

◀ RESOLUCIÓN - Guía de
ejercitación nro. 4 -
Archivo .st

Ir a...

PPR - 2020 Filminas U3
Parte VII - Herencia ▶

Comenzado el	miércoles, 9 de septiembre de 2020, 13:04
Estado	Finalizado
Finalizado en	miércoles, 9 de septiembre de 2020, 13:13
Tiempo empleado	8 minutos 47 segundos
Calificación	95,00 de 100,00

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

El mensaje Select de una colección:

Seleccione una:

- ☐ a. Retorna el primer elemento que haga que unBloque evaluara en true.
- ☐ b. Recorre una colección usando solamente los elementos que hicieron que unBloque evaluara en true.
- ☐ c. Retorna una nueva colección conteniendo todos aquellos elementos que hicieron que unBloque evaluara en false.
- ☒ d. Retorna una nueva colección conteniendo todos aquellos elementos que hicieron que unBloque evaluara en true.



Pregunta 2

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

En una colección Array, se puede incrementar la cantidad de elementos de la colección?:

Seleccione una:

- ☒ a. No, porque es de tamaño fijo y no se puede incrementarla manteniendo el nombre y la estructura inicial. ✓
- ☐ b. Si, siempre es factible agregar nuevos elementos a la colección.
- ☐ c. Si, siempre que se haga uso de un mensaje polimórfico add.
- ☐ d. Ninguna de las opciones es correcta.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

El mensaje Reject de una colección:

Seleccione una:

- ☐ a. Retorna una nueva colección conteniendo todos aquellos elementos que hicieron que unBloque evaluara en true.
- ☐ b. Recorre una colección usando solamente los elementos que hicieron que unBloque evaluara en true.
- ☒ c. Retorna una nueva colección conteniendo todos aquellos elementos que hicieron que unBloque evaluara en false. ✓
- ☐ d. Retorna el primer elemento que haga que unBloque evaluara en true.



Pregunta 4

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Conversiones entre colecciones:

Seleccione una:

- ☐ a. Solo son posibles entre las colecciones estáticas.
- ☒ b. Son posibles si se especifica el mensaje as(Coleccion). ✓
- ☐ c. No son posibles.
- ☐ d. Solo son posibles entre las colecciones dinámicas.

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La colección OrderedCollection se caracteriza por ser:

Seleccione una:

- ☐ a. Admitir duplicados.
- ☐ b. Dinámica.
- ☒ c. Todas las respuestas son correctas. ✓
- ☐ d. Colección indexada.

Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El mensaje Collect de una colección:

Seleccione una:

- ☐ a. Retorna una nueva colección conteniendo todos aquellos elementos que hicieron que unBloque evaluara en true.
- ☐ b. Retorna una nueva colección conteniendo todos aquellos elementos que hicieron que unBloque evaluara en false.
- ☒ c. Retorna una nueva colección conteniendo el resultado de las sucesivas evaluaciones del bloque. ✓
- ☐ d. Retorna el primer elemento que haga que un unBloque evalúe en true.

Pregunta **7**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La colección Bag se caracteriza por ser:

Seleccione una:

- ☐ a. No admite duplicados.
- ☒ b. Todas las respuestas son incorrectas. ✓
- ☐ c. Estática.
- ☐ d. Colección indexada.

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El mensaje new de las colecciones:

Seleccione una:

- ☒ a. Se utiliza sin parámetros en las colecciones dinámicas. ✓
- ☐ b. Se utiliza solo en los diccionarios.
- ☐ c. Todas las opciones son incorrectas.
- ☐ d. Se utiliza sin parámetros en las colecciones estáticas.

Pregunta **9**

Incorrecta

Puntúa 0,00
sobre 5,00

¿Cuál de las siguientes colecciones no es indexada?:

Seleccione una:

- ☐ a. Todas las opciones son incorrectas.
- ☐ b. Symbol.
- ☒ c. String. ✗
- ☐ d. SortedCollection.

Pregunta **10**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Cuando se usa la expresión self subclassResponsability?

Seleccione una:

- ☐ a. Para indicar que dentro de esta clase el método tiene la responsabilidad de definir una versión concreta del método.
- ☐ b. Ninguna opción es correcta.
- ☐ c. Para indicar que el método se encuentra en la clase base.
- ☒ d. Para indicar que el método es abstracto y debe ser redefinido en la clase derivada. ✓

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Los siguientes grupos de colecciones se consideran estáticas:

Seleccione una:

- ☒ a. Array, String, Symbol. ✓
- ☐ b. Set, Array y String.
- ☐ c. Todas las opciones son incorrectas.
- ☐ d. Bag, Set y Array.

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

En la Herencia:

Seleccione una:

- ☐ a. Los objetos heredan sólo los atributos de las clases a la que pertenecen.
- ☒ b. Los objetos heredan los atributos y el comportamiento de todas las clases a las que pertenecen. ✓
- ☐ c. Ninguna afirmación es correcta.
- ☐ d. Los objetos heredan sólo el comportamiento de las clases a la que pertenecen.

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

El concepto de Herencia implica que:

Seleccione una:

- ☐ a. Los lenguajes que implementan herencia necesariamente son débilmente tipados.
- ☐ b. Los lenguajes que implementan herencia requieren de chequeo estático de tipos de datos.
- ☒ c. Se pueden definir/crear objetos como tipos especializados de objetos preexistentes. ✓
- ☐ d. Todos los lenguajes POO implementan herencia múltiple.

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Disponer de objetos polimórficos que sean intercambiables le otorga al lenguaje que lo implementa:

Seleccione una:

- ☐ a. Mayor rigidez y control absoluto de la implementación.
- ☐ b. Ser implementados con la definición de nuevas clases abstractas sin su definición previa.
- ☐ c. Ninguna opción es correcta.
- ☒ d. Mayor Flexibilidad en el desarrollo. ✓

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Que tipos de Polimorfismos se pueden implementar:

Seleccione una:

- ☐ a. Por parámetros únicamente.
- ☐ b. Por abstracción, por Herencia y delegación.
- ☐ c. Ninguna opción es correcta.
- ☒ d. Paramétrico, de Sobrecarga y de Subtipado. ✓

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

¿Cuál es la colección natural que utilizaría si quiero hacer un conjunto ordenado manteniendo el orden ascendente entre sus elementos?

Seleccione una:

- ☒ a. Utilizar en forma directa una SortedCollection. ✓
- ☐ b. Utilizar una SortedCollection con un bloque de evaluación explícito para el ordenamiento.
- ☐ c. Todas las opciones son correctas.
- ☐ d. Utilizar un diccionario en donde el índice represente la ubicación de un elemento.

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Una clase es abstracta si:

Seleccione una:

- ☐ a. Admiten variables de clase.
- ☐ b. Tiene al menos algún método abstracto.
- ☒ c. Todas las opciones son correctas. ✓
- ☐ d. No se pueden instanciar

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

La colección Bag se caracteriza por ser:

Seleccione una:

- ☐ a. Colección desordenada.
- ☒ b. Todas las respuestas son correctas. ✓
- ☐ c. Admitir duplicados.
- ☐ d. Dinámica.

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

Dos objetos son polimórficos respecto de un conjunto de mensajes si:

Seleccione una:

- ☒ a. Ambos son capaces de responder a todo el conjunto de mensajes. ✓
- ☐ b. Ningún objeto es capaz de responder a ese conjunto de mensajes.
- ☐ c. Ambos objetos pueden responder a los mismos colaboradores externos.
- ☐ d. Ambos o uno de ellos, no son capaces de responder a una parte del conjunto de Objetos.

Pregunta **20**

Correcta

Puntúa 5,00
sobre 5,00

A través de la Herencia los objetos pueden:

Seleccione una:

- ☐ a. Extender su comportamiento.
- ☐ b. Compartir algunos comportamientos
- ☐ c. Compartir su comportamiento.
- ☒ d. Compartir y extender su comportamiento. ✓

◀ Filminas de Clase: Unidad 4: Paradigma
Funcional (Parte I)

Ir a...