**Orientación a objetos en el contexto UML**

Alumno: Ignacio Roa  
Curso: 7mo 3ra

1. ¿Qué es una Clase? Elegí dos opciones  
a) Un conjunto de objetos organizados en categorías  
b) Un modelo que define que atributos y métodos son comunes a los objetos de un mismo tipo  
c) La representación gráfica de un objeto  
d) En programación se define como un tipo de dato

2. ¿Qué es un Objeto? Elegí dos opciones  
a) Se considera una instancia de una clase  
b) Un diagrama que representa una clase  
c) En programación se considera como una variable compleja  
d) Es un método definido en una clase

3. ¿Qué es la Herencia entre clases? Elegí dos opciones  
a) Un método de construcción de clases, donde cada clase se concatena con otra  
b) Indica que la clase que hereda toma los atributos y métodos de la clase base.  
c) Se puede decir que la herencia es una especialización  
d) Se puede decir que la herencia es una generalización

4. Decir que tipo de relaciones son las siguientes expresiones (agregación o composición)  
a) Departamentos de una empresa Composición  
b) Clientes de un banco Agregación  
c) Proveedores de una empresa Agregación  
d) Cuentas de una empresa Composición   
e) Especialidad de una escuela Agregación

5. Indicar que tipo de multiplicidad reflejan las siguientes expresiones  
a) Un empleado dirige un departamento 1  
b) Un departamento tiene varios empleados 1...\*  
c) Varios empleados están asignados a múltiples proyectos \*

6. Explicar brevemente el concepto de polimorfismo  
Polimorfismo es la capacidad que tienen los objetos de una clase en ofrecer respuesta distinta e independiente en función de los parámetros utilizados durante su invocación.

7. Explicar brevemente el concepto de atributo  
Los atributos, también llamados datos o variables miembro son porciones de información que un objeto posee o conoce de sí mismo.

8. Explicar brevemente el concepto de operación  
Una operación son las acciones que realiza una clase u objeto.