**Tema 1**

1.- **Teniendo definido el siguiente código:**

class Persona {   
private String nombre;   
public Persona (String n) {   
this.nombre = n;   
}   
public void hablar () {System.out.println(“Me llamo” + this.nombre);   
}   
}   
class Empleado extends Persona {private int legajo;   
public Empleado(int leg, String n) {   
super(n);   
this.legajo = leg;   
}   
public void hablar () {System.out.println(“Mi legajo es “ + this.legajo + “ y me llamo “ + this.nombre);   
}   
}

Tras la siguiente ejecución:

public static void main(String[] args) {   
Empleado emp = new Empleado(1234,”Pepe”);

emp.hablar();   
}

Si el código está bien, ¿qué se muestra en la consola? Si no lo está, ¿cuál es el error?

Seleccione una:

❏ a.?

❏ b.?

2.- **Complete la siguiente afirmación: “Las variables que son accesibles por todas las instancias de una misma clase se denominan...”**

Seleccione una:

❏ a. Variables locales.   
❏ b. Variables de paquete.   
❏ c. Variables de clase.   
❏ d. Variables de instancia.

3.- **El método convertir de la clase Conversor se encarga de recibir un valor en dólares y devolverlo en pesos. Se sabe que el siguiente código genera una excepción de tipo ExceptionInInitializerError. Explique con sus palabras cómo lo corregiría (sin usar try – catch).**

public class Conversor {

public final double VALOR\_DOLAR;

public double convertir (int dolares) {

return dolares \* this.VALOR\_DOLAR;

}

}

Respuesta:

4.- **Escribe un programa para:**

El juego del **Cinquillo Solitario** es una variedad del popular Cinquillo en el cual un jugador puede jugar de manera online contra el ordenador. El juego se inicia con el reparto de todas las cartas de una baraja española que consta de 48 naipes o cartas, clasificados en cuatro palos (oros, bastos, copas y espadas) y numerados del 1 al 12. El objetivo del juego consiste en descartarse (quedarse sin cartas) antes que el oponente. El jugador que posee el cinco de oros lo coloca boca arriba encima de la mesa y de esta forma empieza el turno de descartes. En turnos alternativos, cada jugador puede descartarse de máximo un naipe.

Solo se pueden colocar cincos o todas aquellas cartas que siguen en progresión ascendente o descendente a las que hay en la mesa y sean del mismo palo. Es decir, si por ejemplo solamente está colocado el cinco de oros en la mesa, los jugadores solo podrán colocar el seis o el cuatro de oros o un cinco de otro palo. Si un jugador no puede colocar ninguna carta pasa, y le toca el turno al siguiente jugador. Nunca se puede pasar si se puede colocar alguna carta. El primer jugador que consigue colocar todas sus cartas sobre la mesa es el ganador. En cuanto a la dinámica del juego, uno de los contrincantes será un jugador humano (introducimos sus datos y sus preferencias por el teclado) y el otro contrincante será el propio ordenador.

a) Diseñe las clases necesarias que permita desarrollar el juego del Cinquillo Online utilizando un paradigma orientado a objetos. Debe hacerse uso de los mecanismos de la programación orientada a objetos siempre que sea posible y un diseño que permita la reutilización del código y facilite su mantenimiento.

b) Implemente un método que defina el funcionamiento del ordenador, teniendo en cuenta que todos sus procesos tienen que hacerse automáticamente sin la intervención del usuario.

c) Proporcione un método que muestre la lógica del juego, definiendo la información necesaria para establecer el uso de clases, interacciones entre elementos, declaración y uso de variables y métodos necesarios, etc.

d) Indique qué modificaciones son necesarias introducir en la aplicación para permitir la participación de varios jugadores humanos (hasta 4). Para ello el juego en lugar de constar de partidas individuales e11 las cuales gana el jugador que antes se descarta, para a ser una partida formada por un conjunto de rondas. El ordenador deberá llevar un registro de los puntos que cada jugador ha conseguido en cada ronda. El jugador que consigue descartarse primero logrará 3 puntos, el jugador o jugadores que se quede con un mayor número de cartas al finalizar la ronda obtendrá O puntos. El resto obtendrá 1 punto. La partida finaliza cuando un jugador consiga llegar al menos a los 10 puntos, ganando el que más puntos tenga en caso de superar esta puntuación varios jugadores. En caso de empate se jugará una ronda extra para decidir el ganador.

5.- **¿Cuál de las siguientes afirmaciones es cierta para las interfaces en Java?**

Seleccione una:

❏ a. Todos los métodos de la interfaz son abstractos, pero se permiten métodos con cuerpos. No es necesaria la palabra clave abstract.   
❏ b. Ninguna de las afirmaciones anteriores es cierta   
❏ c. Todos los métodos de la interfaz son abstractos, luego no se permiten métodos con cuerpos. Es necesaria la palabra clave abstract.   
❏ d. Todos los métodos de la interfaz son abstractos, luego no se permiten métodos con cuerpos. No es necesaria la palabra clave abstract.