1- ¿Cuál es la descripción que crees que define mejor el concepto 'clase' en la programación orientada a objetos?

* Es un concepto similar al de 'array'
* Es un tipo particular de variable
* **Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos**
* Es una categoria de datos ordenada secuencialmente

2- ¿Qué elementos crees que definen a un objeto?

* Sus cardinalidad y su tipo
* **Sus atributos y sus métodos**
* La forma en que establece comunicación e intercambia mensajes
* Su interfaz y los eventos asociados

3- ¿Qué código de los siguientes tiene que ver con la herencia?

* **public class Componente extends Producto**
* public class Componente inherit Producto
* public class Componente implements Producto
* public class Componente belong to Producto

4- ¿Qué significa instanciar una clase?

* Duplicar una clase
* Eliminar una clase
* **Crear un objeto a partir de la clase**
* Conectar dos clases entre sí

5- En Java, ¿a qué nos estamos refiriendo si hablamos de 'Swing'?

* Una función utilizada para intercambiar valores
* Es el sobrenombre de la versión 1.3 del JDK
* Un framework específico para Android
* **Una librería para construir interfaces gráficas**

6- ¿Qué es Eclipse?

* Una libreria de Java
* Una versión de Java especial para servidores
* **Un IDE para desarrollar aplicaciones**
* Ninguna de las anteriores

7- ¿Qué es el bytecode en Java?

* El formato de intercambio de datos
* **El formato que obtenemos tras compilar un fuente .java**
* Un tipo de variable
* Un depurador de código

8- ¿Qué código asociarías a una Interfaz en Java?

* public class Componente interface Product
* Componente cp = new Componente (interfaz)
* **public class Componente implements Printable**
* Componente cp = new Componente.interfaz

9- ¿Qué significa sobrecargar (overload) un método?

* Editarlo para modificar su comportamiento
* Cambiarle el nombre dejándolo con la misma funcionalidad
* **Crear un método con el mismo nombre pero diferentes argumentos**
* Añadirle funcionalidades a un método

10- ¿Qué es una excepción?

* **Un error que lanza un método cuando algo va mal**
* Un objeto que no puede ser instanciado
* Un bucle que no finaliza
* Un tipo de evento muy utilizado al crear interfaces

La siguiente tabla muestra el acceso a los miembros permitido por cada modificador:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Especificador** | **Clase** | **Sub Clase** | **Paquete** | **Todos** |
| **Public** | si | si | si | Si |
| **Private** | si | no | no | No |
| **Protected** | si | si | si | No |
| **No declarado** | si | no | si | no |