

Correo Electrónico * El mismo correo con el que Ingresas a tu Aula Virtual (con el que estás registrado en Egg)	
decardo1982@gmail.com	
Java Introducción 11 de 1	11 puntos
El método main puede estar o no en un proyecto Java funcional.	*2/2
○ Verdadero	
Falso	<b>~</b>
✓ Cual de los siguientes métodos NO es parte de la clase String?	*2/2
isEmpty()	
.toUpperCase()	
stringLength()	<b>✓</b>
oncat()	
Las variables siempre deben especificar de qué tipo son al declaradas.	ser *1/1
Falso	
Verdadero	<b>✓</b>

```
✓ Qué hace el siguiente código? *
1 int aux = 0;
2 aux++;
Multiplica por 2 a la variable aux
Incrementa en 1 a la variable aux
Agrega una nueva variable aux
```

✓ Tipos de datos en Java: * 2/2
Cadena, entero, real, lógico
int, double, boolean, String, void, null
<ul> <li>byte, short, int, long, float, double, boolean, char, String</li> </ul>
POO 21 de 24 puntos
✓ ¿De que se encarga Clase servicio o control? * 2/2
Se encarga de recibir los datos que ingresa el usuario por teclado
Se encarga de crear y modificar objetos, teniendo cada clase de entidad una clase control.
Se encarga de controlar que el programa no consuma memoria al instanciar objetos.
✓ Cuál es la diferencia entre clases y objetos? * 2/2
Las clases son "moldes" y los objetos son modelados a partir de esos moldes, también llamados "instancias"
Las clases y los objetos son los mismo
Los objetos son abstracciones del mundo real, las clases son de lunes a jueves

✓ Cómo accedo a los atributos de un objeto? *	2/2
<ul><li>Con el símbolo _ luego del nombre del objeto</li><li>Con el símbolo . luego del nombre del objeto</li></ul>	<b>✓</b>
Con el símbolo! luego del nombre del objeto	
✓ Qué es el encapsulamiento? *	2/2
<ul> <li>✓ Qué es el encapsulamiento? *</li> <li>☐ Hace referencia a los métodos constructores con y sin parámetros</li> </ul>	2/2
	2/2

```
X Cuál es la salida de este código? 

*

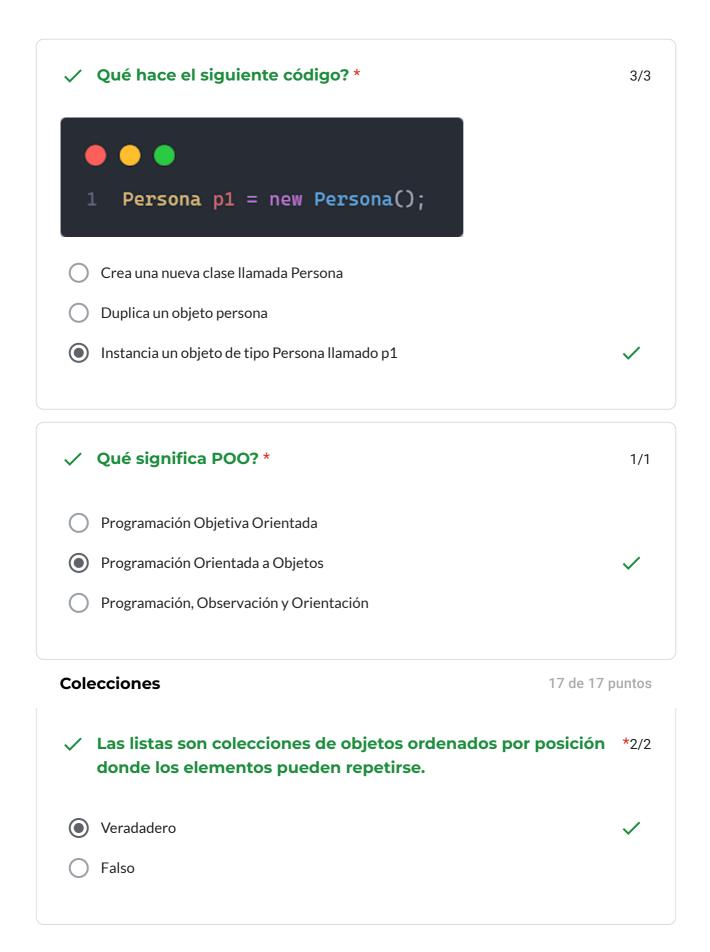
                                                                          0/3
  1 Persona p1 = new Persona();
  2 Persona p2 = new Persona();
  4 p1.setNombre("Albus Dumbledore");
  5 p2.setNombre(p1.getNombre());
  7 System.out.println(p1.equals(p2));
  8 System.out.println(p1.getNombre().equals(p2.getNombre()));
     True, False
    True, True
                                                                         X
     False, False
     False, True
Respuesta correcta
False, True
```

✓ Cuál de estos servicios trabaja de la manera correcta?\*

1 public void conocerNombre(Persona x){
2 System.out.println("La persona se llama " + x.getNombre());
3 }
4 public void conocerNombre(String nombre){
6 System.out.println("La persona se llama " + nombre);
7 }

O El que obtiene el nombre a través de un objeto Persona
✓
El que obtiene el nombre desde un String

✓ Qué es un constructor? *	2/2
O Un método void	
Es un método que nos permite instanciar un objeto de la clase donde se encuen	tra 🗸
O Un método que nos define qué atributos tiene la clase	
✓ Cuáles son los modificadores de acceso? *	2/2
Public, static, abstract	
Public, notPublic	
Public, private, protected	<b>✓</b>
✓ Qué son los atributos? *	2/2
Métodos de consulta o modificación de un objeto	
Funciones que el objeto puede realizar	
Variables que guardan información sobre el objeto	<b>✓</b>



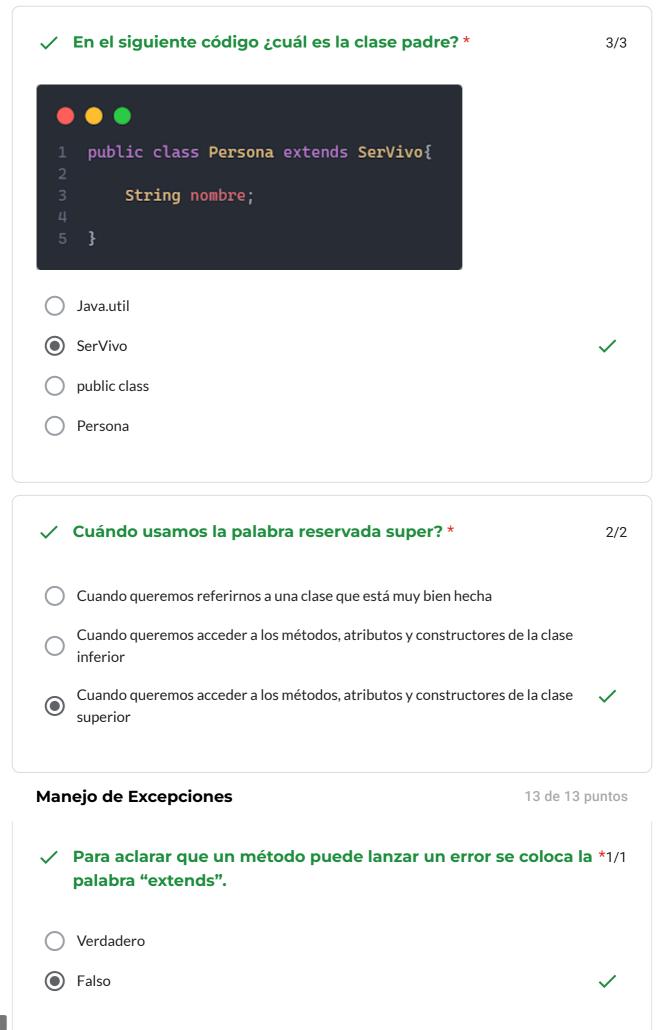
<b>✓</b>	Cuál de las siguientes herramientas nos facilita recorrer una lista?	*2/2
0	Bucle For	
•	Bucle ForEach	<b>✓</b>
0	Un Switch con condicionales en cada caso	
<b>✓</b>	Un framework es un marco de trabajo el cual contiene un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para hacer frente a un tipo de problemática particular y resolver nuevos problemas de índole similar.	*2/2
<ul><li> </li><li> </li></ul>	Verdadero Falso	<b>✓</b>
<b>~</b>	Los conjuntos o Sets pueden contener elementos repetidos, simplemente se duplica el valor	*2/2
•	Falso	<b>✓</b>
0	Verdadero	
<b>/</b>	Qué puede almacenar una colección? *	2/2
0	Objetos mezclados sin importar de qué clase son	
0	Datos primitivos, como char e int	
•	Objetos de la misma clase	<b>✓</b>

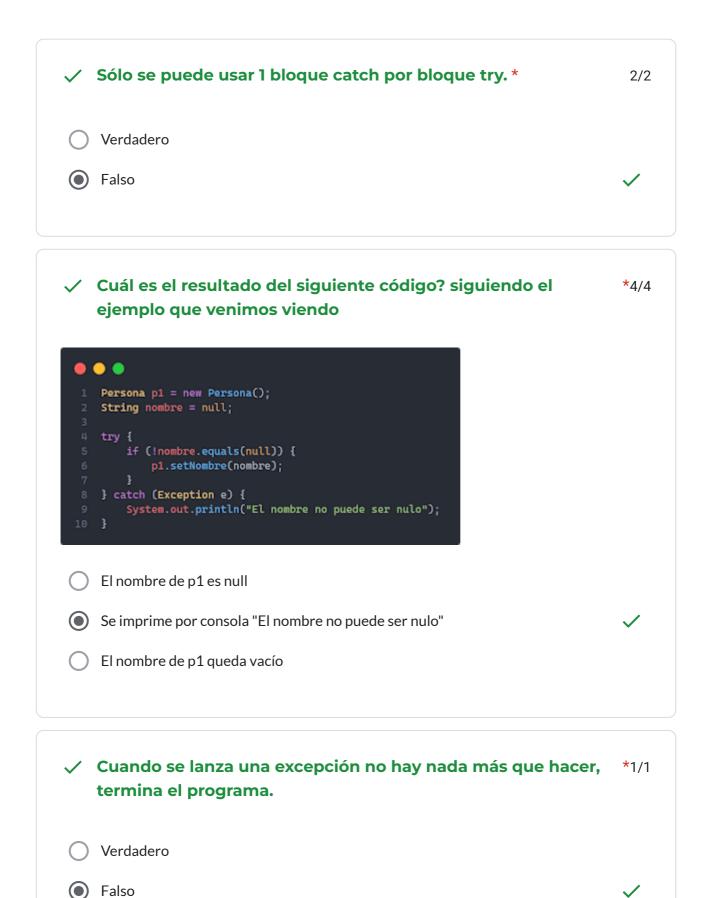
Los mapas son colecciones de Llave/Valor. Las llaves son únicas pero los valores sí pueden repetirse.	*2/2
○ Falso	
Verdadero	<b>✓</b>
✓ Cómo se define el tamaño de una colección? *	3/3
Las colecciones son dinámicas, su tamaño depende de la cantidad de objetos que le agreguemos o quitemos	e 🗸
Con el método size()	
Se define al declarar la colección	
✓ El Java Collection Framework es: *	2/2
<ul> <li>✓ El Java Collection Framework es: *</li> <li>● Un conjunto de clases e interfac</li> </ul>	2/2
	2/2
<ul> <li>Un conjunto de clases e interfac</li> </ul>	2/2
<ul><li>Un conjunto de clases e interfac</li><li>Un conjunto de objetos</li></ul>	<b>✓</b>
<ul> <li>Un conjunto de clases e interfac</li> <li>Un conjunto de objetos</li> <li>Una base de datos</li> </ul>	<b>✓</b>
<ul> <li>Un conjunto de clases e interfac</li> <li>Un conjunto de objetos</li> <li>Una base de datos</li> <li>Relaciones entre Clases</li> <li>12 de 12</li> <li>Las clases no actúan aisladas entre sí, al contrario, las clases</li> </ul>	<b>✓</b> puntos

Las relaciones son siempre unidireccionales *	2/2
<ul><li>Verdadero</li><li>Falso</li></ul>	<b>~</b>
✓ Las relaciones pueden ser *	2/2
<ul> <li>Uno a Uno, Cero a Uno, Uno a Muchos y Cero a Muchos</li> <li>Uno a Uno y Muchos a Muchos</li> <li>Uno a Uno solamente</li> </ul>	<b>✓</b>
Las relaciones entre clases realmente significan que una clas contiene una referencia a un objeto u objetos, de la otra clas en la forma de un atributo.	
<ul><li>Falso</li><li>Verdadero</li></ul>	<b>~</b>
✓ La composición es un tipo de relación donde un objeto	
complejo es conformado por objetos más pequeños.	*2/2

En una relación de agregación, un objeto depende del otro, no pueden existir individualmente.	*2/2
Falso	<b>✓</b>
Verdadero	
Herencia 15 de 15	puntos
✓ Una clase padre puede heredar a muchas clases hijas. *	2/2
Verdadero	<b>✓</b>
○ Falso	
✓ Qué es la Super Clase? *	2/2
Una clase con superpoderes	
Como se llama a la clase superior(Padre o Madre)	<b>✓</b>
O Una clase con muchos métodos	
✓ Una clase hija puede heredar de muchas clases padres. *	1/1
Verdadero	
Falso	<b>✓</b>

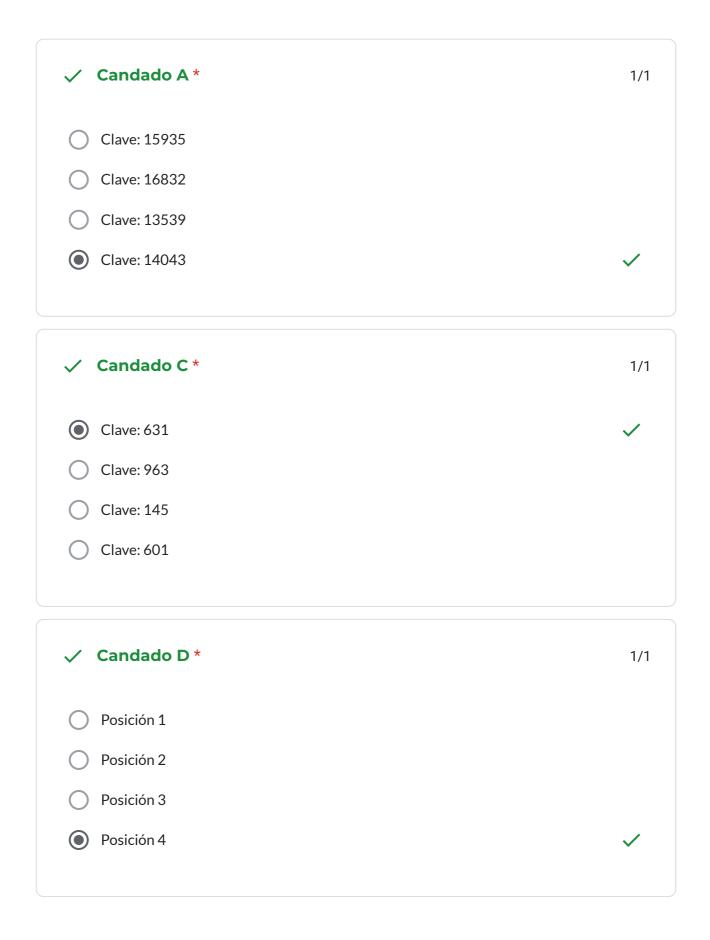
La Sub Clase hereda atributos y métodos. *	1/1
<ul><li>Verdadero</li><li>Falso</li></ul>	<b>✓</b>
✓ Para qué sirve el modificador Protected? *	2/2
Para que los atributos sean accesibles sólo por las clases que heredan sin usar getters ni setters	<b>✓</b>
Para que suene a que sabemos más que los demás	
Para proteger el código para que no sea borrado	
✓ Qué hace la anotación @Override? *	1/1
<ul> <li>✓ Qué hace la anotación @Override? *</li> <li>○ Desbloquea nuevos métodos disponibles en Java</li> </ul>	1/1
Desbloquea nuevos métodos disponibles en Java  Permite que la clase hija haga funcionar un método de manera diferente a la clas	
Desbloquea nuevos métodos disponibles en Java     Permite que la clase hija haga funcionar un método de manera diferente a la clas padre	
<ul> <li>Desbloquea nuevos métodos disponibles en Java</li> <li>Permite que la clase hija haga funcionar un método de manera diferente a la clas padre</li> <li>Permite que la clase hija elimine métodos que considere innecesarios</li> </ul>	e 🗸

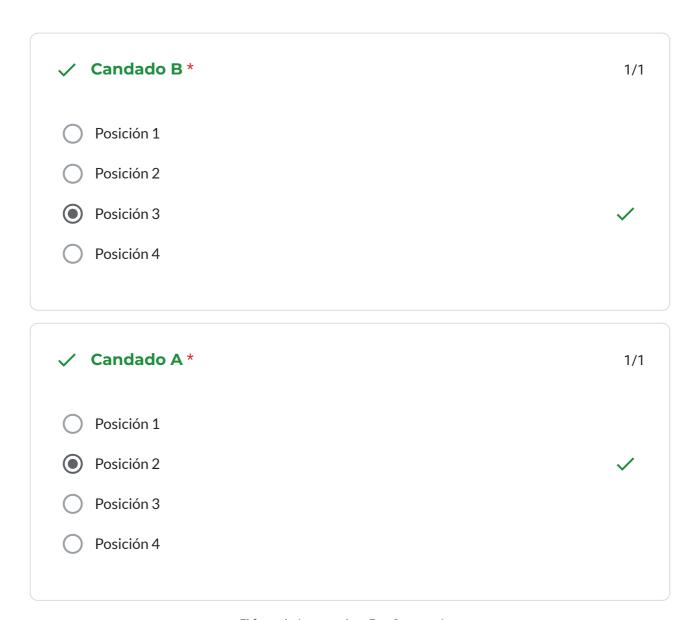




<b>~</b>	Una excepción es un evento que ocurre durante la ejecto de un programa que interrumpe el flujo normal de las instrucciones del programa.	ución *1/	1
•	Verdadero	<b>✓</b>	
0	Falso		
<b>✓</b>	Un objeto Exception contiene información sobre un errocurrido.	<b>or</b> *2/	2
0	Falso		
	Verdadero	<b>~</b>	
<b>~</b>	Si una excepción se produce en el bloque catch, puede atraparse en el bloque try y manejarla.	*2/	2
0	Verdadero		
•	Falso	<b>✓</b>	
MyS	SQL .	8 de 8 punto	S
Resul	tados del ejercicio de los candados		

✓ Candado B *	1/1
Clave: 4380	
Clave: 3830	
Clave: 4830	
Clave: 3480	<b>~</b>
✓ Candado C *	1/1
Posición 1	<b>✓</b>
O Posición 2	
O Posición 3	
O Posición 4	
✓ Candado D *	1/1
Clave: 191	<b>✓</b>
Clave: 1063	
Clave: 153	
O Clave: 101	





El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios