



Comenzado el	jueves, 15 de septiembre de 2022, 12:03
Estado	Finalizado
Finalizado en	jueves, 15 de septiembre de 2022, 14:04
Tiempo empleado	2 horas
Puntos	4,50/5,00
Calificación	9,00 de 10,00 (90%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

Indique cuál/es afirmaciones NO son correctas en relación con el concepto de patrones de diseño.

- ☐ Todas son incorrectas
- ☐ Son como planos prefabricados que se pueden personalizar para resolver un problema recurrente de diseño
- ☐ Existen patrones de diseño orientados a clases y objetos
- ☒ Según Gang of Four (GOF) existen 2 categorías de patrones: estructurales y de comportamiento 
- ☒ Son soluciones específicas a problemas aislados de diseño de software 

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son: Son soluciones específicas a problemas aislados de diseño de software,
Según Gang of Four (GOF) existen 2 categorías de patrones: estructurales y de comportamiento

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

Las interfaces son un mecanismo que permite intercambiar implementaciones de una misma interfaz lo cual favorece a:

- ☐ Sobrecargar comportamientos similares
- ☐ Reutilización de código
- ☒ Separar la declaración de la interfaz de su implementación
- ☐ Todas son incorrectas
- ☐ Creación de interfaces diferentes del mismo mensaje





Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Separar la declaración de la interfaz de su implementación

Pregunta **3**

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00**El Polimorfismo por interfaces permite.**

- ☐ Todas son incorrectas
- ☒ Vincular clases con una interfaz similar pero no necesariamente forman parte de la misma jerarquía 
- ☐ Sobrescribir un método abstracto de una clase base
- ☒ Intercambiar implementaciones de mensajes con objetos de jerarquías diferentes 
- ☐ Implementar mensajes diferentes en objetos similares

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son: Vincular clases con una interfaz similar pero no necesariamente forman parte de la misma jerarquía, Intercambiar implementaciones de mensajes con objetos de jerarquías diferentes

Pregunta **4**

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00**Indique cuál/es son ejemplos típicos de variables que podrían modelarse como enumeraciones en nuestras aplicaciones.**

Universidad Tecnológica
Nacional
Facultad Regional Córdoba

Tecnicatura Universitaria en
Programación

Sitios de Interés

[Página Oficial TUP](#)

[Página Principal UTN-FRC](#)



[Autogestión 3](#)

[Contacto](#)

Mail:

programacion@frc.utn.edu.ar

UTN FRC - TUP - 2021