

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [Instituto de Tecnología ORT](#) / [Analista de Sistemas Almagro y Belgrano](#)
/ [Programación](#) / [Cursada del 1° Cuatrimestre 2022](#) / [Materias del 3° Cuatrimestre \(2°1°\)](#) / [PR2-2022-1](#)
/ [Evaluaciones Generales](#) / [1er Parcial - 2A - Sede Belgrano](#)

Comenzado el	martes, 7 de junio de 2022, 19:03
Estado	Finalizado
Finalizado en	martes, 7 de junio de 2022, 19:46
Tiempo empleado	43 minutos 42 segundos
Calificación	7,20 de 10,00 (72%)

Pregunta **1**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

El patrón Adapter

Seleccione una:

- ☐ a. Solo sirve cuando tengo clases que me proveen otros desarrolladores
- ☒ b. Me permite adaptar interfaces incompatibles ✓
- ☐ c. Solo se puede implementar con herencia múltiple
- ☐ d. Tiene como objetivo hacer de otro objeto para poder utilizarlo sin que tenga que saber con que objeto estoy hablando
- ☐ e. Todas las anteriores son correctas

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Me permite adaptar interfaces incompatibles

Pregunta **2**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

El patrón Singleton

Seleccione una:

- ☐ a. Requiere de un constructor estático para su implementación
- ☐ b. Requiere de un constructor privado para su implementación
- ☐ c. Garantiza que va a existir sólo una instancia de la clase en un momento dado
- ☐ d. A y C son correctas
- ☒ e. B y C son correctas ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: B y C son correctas

Pregunta **3**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Una clase abstracta

Seleccione una:

- ☐ a. No puede ser instanciada.
- ☐ b. Puede solo utilizarse como superclase o como tipo de un objeto contenido en otra clase.
- ☐ c. Se puede declarar métodos abstractos sin cuerpo.
- ☒ d. Todas las anteriores. ✓
- ☐ e. Ninguna de las anteriores.

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Todas las anteriores.

Pregunta **4**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

¿La herencia es un mecanismo que ocurre cuando existe una interacción llamada?

Seleccione una:

- ☒ a. Generalización/Especialización ✓
- ☐ b. Agregación
- ☐ c. Implementación
- ☐ d. Uso

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Generalización/Especialización

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

El Patron State

Seleccione una:

- ☐ a. Es un patrón de comportamiento
- ☐ b. Me permite eliminar IFs
- ☐ c. Delega el comportamiento de una clase en su estado
- ☒ d. Todas las anteriores ✓
- ☐ e. Ninguna de las anteriores

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Todas las anteriores

Pregunta **6**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Cual de las siguientes sentencias representa a una interfaz

Seleccione una:

- ☐ Una clase no puede implementar más de una interfaz a la vez
- ☐ Todas son incorrectas
- ☐ Tiene estado interno
- ☒ Define solamente la firma de los métodos ✓
- ☐ Todas son correctas

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Define solamente la firma de los métodos

Pregunta **7**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

De los siguientes patrones, cual me facilita la construcción de un objeto complejo?

Seleccione una:

- ☐ a. Facade
- ☐ b. Factory Method
- ☒ c. Builder ✓
- ☐ d. Abstract Factory

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Builder

Pregunta **8**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

De los siguientes patrones, cual me permite controlar el acceso a un objeto?

Seleccione una:

- ☐ a. Singleton
- ☐ b. Facade
- ☐ c. Command
- ☒ d. Proxy ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Proxy

Pregunta **9**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

El patrón Composite

Seleccione una:

- ☐ a. Se utiliza para crear jerarquías de objetos
- ☐ b. Es de tipo "Estructural"
- ☐ c. Permite que un objeto composite conozca objetos simples y objetos compuestos
- ☒ d. Todas las anteriores son correctas ✓
- ☐ e. A y C son correctas

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Todas las anteriores son correctas

Pregunta **10**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

De las siguientes premisas, ¿Cual nos ayudará detectar si estamos violando el Principio de Responsabilidad Única?

Seleccione una:

- ☐ a. No tener ninguna interfaz implementada
- ☒ b. El número de métodos públicos ✓ Si una clase hace muchas cosas, lo más probable es que tenga muchos métodos públicos, y que tengan poco que ver entre ellos. Detecta cómo puedes agruparlos para separarlos en distintas clases. Algunos de los puntos siguientes te pueden ayudar.
- ☐ c. No estar usando herencia
- ☐ d. El número de archivos

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: El número de métodos públicos

Pregunta **11**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

De los siguientes patrones, cual me permite trabajar objetos de distintas familias de manera que las familias no se mezclen entre si y haciendo transparente el tipo de familia concreta que se esta usando?

Seleccione una:

- ☐ a. Builder
- ☒ b. Abstract Factory ✓
- ☐ c. Composite
- ☐ d. Factory Method

Respuesta correcta

respuesta correcta

La respuesta correcta es: Abstract Factory

Pregunta **12**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Disponemos de un sistema complejo que, al ser muy flexible, requiere de la configuración de muchos parámetros para conseguir un fin concreto. Por otro lado, nuestro sistema cliente pretende utilizar parte de la funcionalidad que el primer sistema ofrece pero muchas de las operaciones de configuración son siempre las mismas. Si quisiera ofrecerle al sistema cliente un único punto de acceso. De los siguientes patrones cual podría usar.

Seleccione una:

- ☐ a. Strategy
- ☐ b. Composite
- ☐ c. Decorator
- ☒ d. Facade ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Facade

Pregunta **13**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

De los siguientes, cual NO se considera un Patrón de Comportamiento?

Seleccione una:

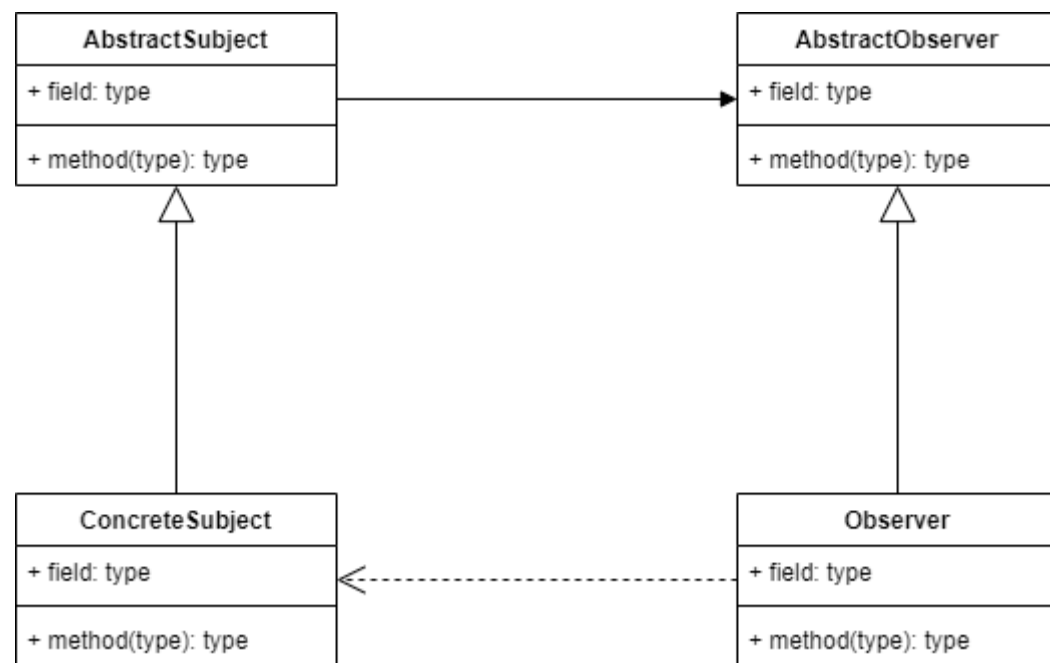
- ☒ a. Adapter ✓
- ☐ b. Todos son patrones de comportamiento
- ☐ c. State
- ☐ d. Strategy
- ☐ e. Observer

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Adapter

Pregunta **14**

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 0,50

En un observer

Seleccione una:

- ☐ a. La relación entre AbstractSubject y ConcreteSubject puede ser una implementación de interfaces
- ☐ b. No hay relación entre AbstractSubject y AbstractObserver
- ☐ c. La relación entre ConcreteSubject y ConcreteObserver tiene que ser de uso
- ☐ d. La clase AbstractSubject debe tener implementado los metodos de Add, Remove y Notify
- ☐ e. La clase AbstractObserver debe tener implementado los metodos de Add, Remove y Notify
- ☐ f. La clase AbstractObserver debe tener implementado el método Update
- ☐ g. La clase ConcreteObserver debe tener implementado el método Update
- ☐ h. A, B, C y F son correctas
- ☒ i. B, D y F son correctas ✖
- ☐ j. D y G son correctas
- ☐ k. Ninguna es correcta

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: D y G son correctas

Pregunta **15**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Cohesión y Acoplamiento

Seleccione una:

- ☐ a. Los sistemas deberían tener alta cohesión y bajo acoplamiento para garantizar la calidad de su diseño
- ☐ b. Los sistemas deberían tener baja cohesión y alto acoplamiento para garantizar la calidad de su diseño
- ☐ c. La cohesión es el grado de relación que existe entre las tareas de un módulo
- ☐ d. El acoplamiento es el grado de relación que existe entre dos módulos
- ☐ e. Usar patrones de diseño garantiza que la cohesión y el acoplamiento tengan niveles aceptables
- ☒ f. A, C y D son correctas ✓
- ☐ g. B, C y D son correctas
- ☐ h. A, B, C y E son correctas

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: A, C y D son correctas

Pregunta **16**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

De los siguientes diagramas, cual NO se agrupa dentro de los diagramas estructurales?

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguno se agrupa dentro de los diagramas estructurales
- ☒ b. Diagrama de Comunicación ✓
- ☐ c. Diagrama de Componentes
- ☐ d. Diagrama de Paquetes
- ☐ e. Diagrama de Clases

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Diagrama de Comunicación

Pregunta **17**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

De los siguientes, cual no se considera un Patrón Creacional?

Seleccione una:

- ☐ a. Singleton
- ☐ b. Builder
- ☒ c. Observer ✓
- ☐ d. Todos son patrones creacionales.
- ☐ e. Factory Method

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Observer

Pregunta **18**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Seleccionar que patrón me provee una interfaz unificada y simple para acceder a un grupo de interfaces de un subsistema.

Seleccione una:

- ☐ a. Proxy
- ☐ b. Adapter
- ☐ c. Strategy
- ☒ d. Facade ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Facade

Pregunta **19**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Que patrón me permite disponer de varios algoritmos para resolver un problema y elegir cual utilizar en tiempo de ejecución?

Seleccione una:

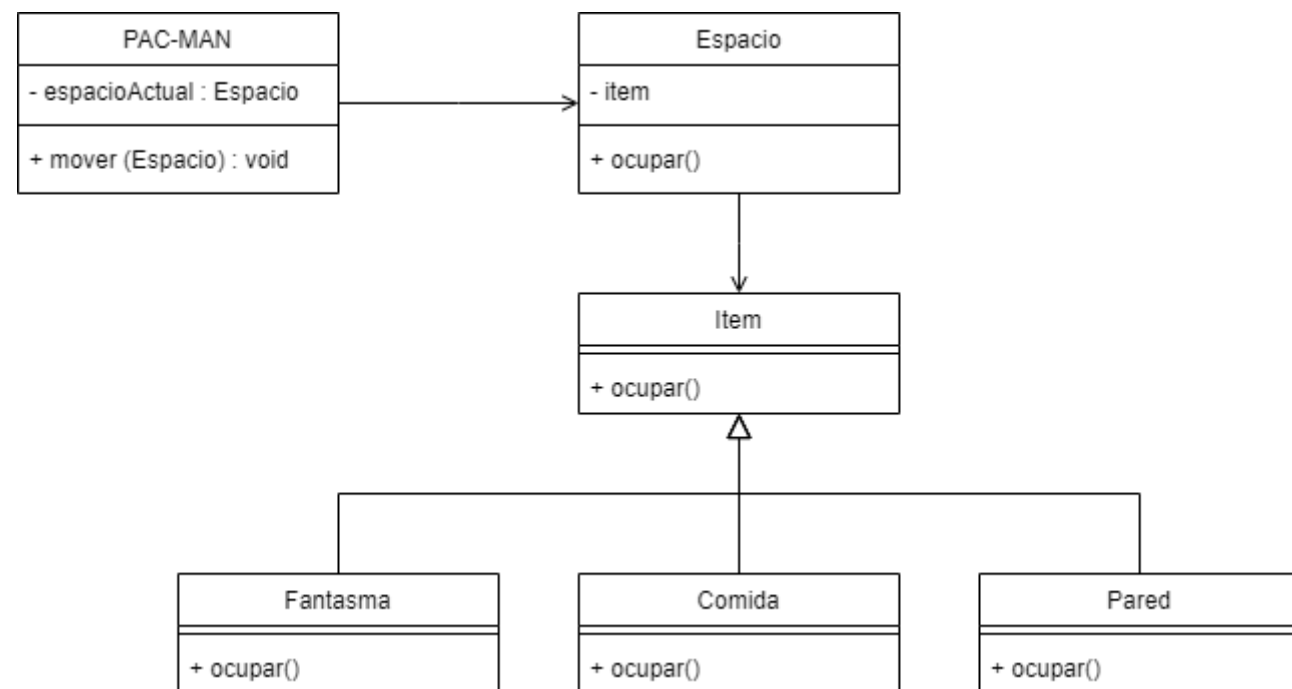
- ☒ a. Strategy ✓
- ☐ b. Proxy
- ☐ c. Command
- ☐ d. Composite

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Strategy

Pregunta **20**

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 0,50

Un Pac-Man se mueve de espacio en espacio y tiene un comportamiento diferente según si el espacio tiene un fantasma, comida o si hay pared:

- Si un espacio tiene comida y pasa Pac-Man, deja de tenerla.
- Si hay un fantasma, Pac-Man muere
- Si hay una pared, no puede ocuparse ese espacio

Seleccione una:

- ☒ a. La generalización podría estar directamente en la clase espacio ✖
- ☐ b. Es necesario modelar una clase "Vacío" que herede de "Item"
- ☐ c. Item.Ocupar() debería devolver un Espacio
- ☐ d. La opción "A" sería verdadera si la comida siguiera ahí después de que el Pac-Man pase por un espacio con comida
- ☐ e. A y C son correctas
- ☐ f. B, C y D son correctas
- ☐ g. C y D son correctas

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: B, C y D son correctas

Pregunta **21**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Cual de las siguientes afirmaciones son correctas

Seleccione una:

- ☐ El grado de alta cohesión se relaciona directamente con la robustez, la fiabilidad, la reutilización y el grado de comprensión
- ☐ Nuestro código debe tener alta cohesión
- ☐ Todas son incorrectas
- ☐ Nuestros diseños deben apuntar a cohesión funcional o perfecta
- ☒ Todas son correctas ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Todas son correctas

Pregunta **22**

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 0,20

Considere que tiene algunas imágenes en su tarjeta de memoria y necesita transferirlas a su computadora. Para transferirlos, necesita algún tipo de objeto que sea compatible con los puertos de su computadora para que pueda conectar la tarjeta de memoria a su computadora. Si quisieramos diagramar esto ¿que Patron pudiesemos usar?

Seleccione una:

- ☐ a. Composite
- ☐ b. Adapter
- ☐ c. Singleton
- ☒ d. Facade ✗

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Adapter

Pregunta **23**

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

Se presenta varios enunciados, indique cual pertenece a cada patron.

Permite la creación de objetos de un subtipo determinado a través de una clase.

Factory



Crear objetos complejos a través de uno más simple.

Builder



Permite proporcionar un sustituto o placeholder para otro objeto.

Proxy



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Permite la creación de objetos de un subtipo determinado a través de una clase. → Factory, Crear objetos complejos a través de uno más simple. → Builder, Permite proporcionar un sustituto o placeholder para otro objeto. → Proxy

Pregunta **24**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

En el patrón Facade

Seleccione una:

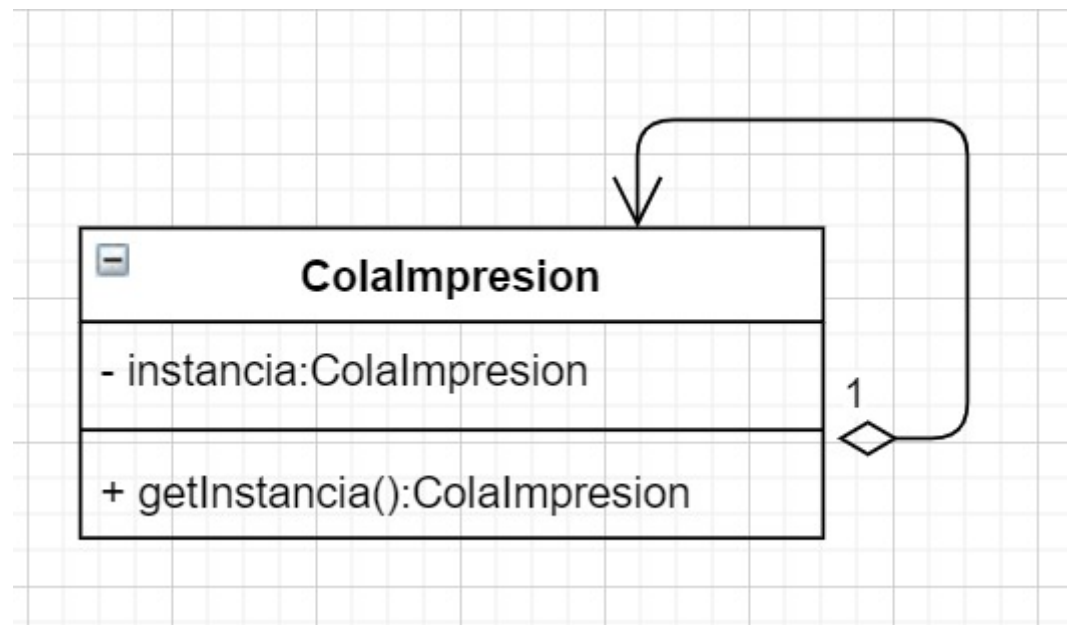
- ☐ Los clientes solo pueden acceder a las clases a través de la fachada
- ☒ Los clientes pueden acceder a las clases a través de la fachada pero pueden seguir accediendo también en forma directa ✓
- ☐ Define una interfaz de bajo nivel que hace el subsistema sea más fácil de usar
- ☐ Todas son incorrectas
- ☐ Los clientes no tienen acceso a las clases

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Los clientes pueden acceder a las clases a través de la fachada pero pueden seguir accediendo también en forma directa

Pregunta **25**

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 0,50

En esta implementación del patrón Singleton:

Seleccione una:

- ☒ a. Falta hacer que el constructor sea privado ✖
- ☐ b. Falta que el atributo instancia sea estático
- ☐ c. Falta que el método getInstancia() sea estático
- ☐ d. Falta agregar una generalización
- ☐ e. Todas son correctas
- ☐ f. A y D son correctas
- ☐ g. Ninguna es correcta
- ☐ h. A, B y C son correctas

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: A, B y C son correctas

Pregunta **26**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Cuando clasificó a un método como protegido:

Seleccione una:

- ☐ a. El mundo exterior al objeto puede acceder a él
- ☐ b. Solo la clase puede acceder
- ☒ c. Se puede acceder desde la clase que lo define y desde cualquier otra que herede de esta clase ✔
- ☐ d. Ninguna de las anteriores

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Se puede acceder desde la clase que lo define y desde cualquier otra que herede de esta clase

Pregunta **27**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

¿Cómo se llama el diagrama que describe las interacciones de un grupo de objetos a través del tiempo?

Seleccione una:

- ☒ a. Diagrama de secuencia ✓
- ☐ b. Diagrama de objetos
- ☐ c. Diagrama de interacciones
- ☐ d. Diagrama de clases

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Diagrama de secuencia

Pregunta **28**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Cual de las siguientes afirmaciones es correcta?

Seleccione una:

- ☐ a. El State y el Strategy son el mismo patrón con distinto nombre
- ☒ b. El Singleton puede ser una solución a la proliferación de objetos Strategy ✓
- ☐ c. La identidad de un objeto está dada por su nombre
- ☐ d. Todas las anteriores
- ☐ e. Ninguna de las anteriores

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: El Singleton puede ser una solución a la proliferación de objetos Strategy

Pregunta **29**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Como se llama la interacción que permite que una clase implemente una interface?

Seleccione una:

- ☐ a. Interacción de uso
- ☐ b. Interacción de composición
- ☒ c. Interacción de realización ✓
- ☐ d. Interacción de generalización

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Interacción de realización

Pregunta **30**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Que patrón utilizarían para una clase que cambia su comportamiento dependiendo de su estado interno?

Seleccione una:

- ☐ a. Observer
- ☒ b. State ✓
- ☐ c. Strategy
- ☐ d. Composite

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: State

Pregunta **31**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

El patrón Abstract Factory proporciona una forma de encapsular un grupo de fábricas individuales que tienen un tema común sin especificar sus clases concretas.

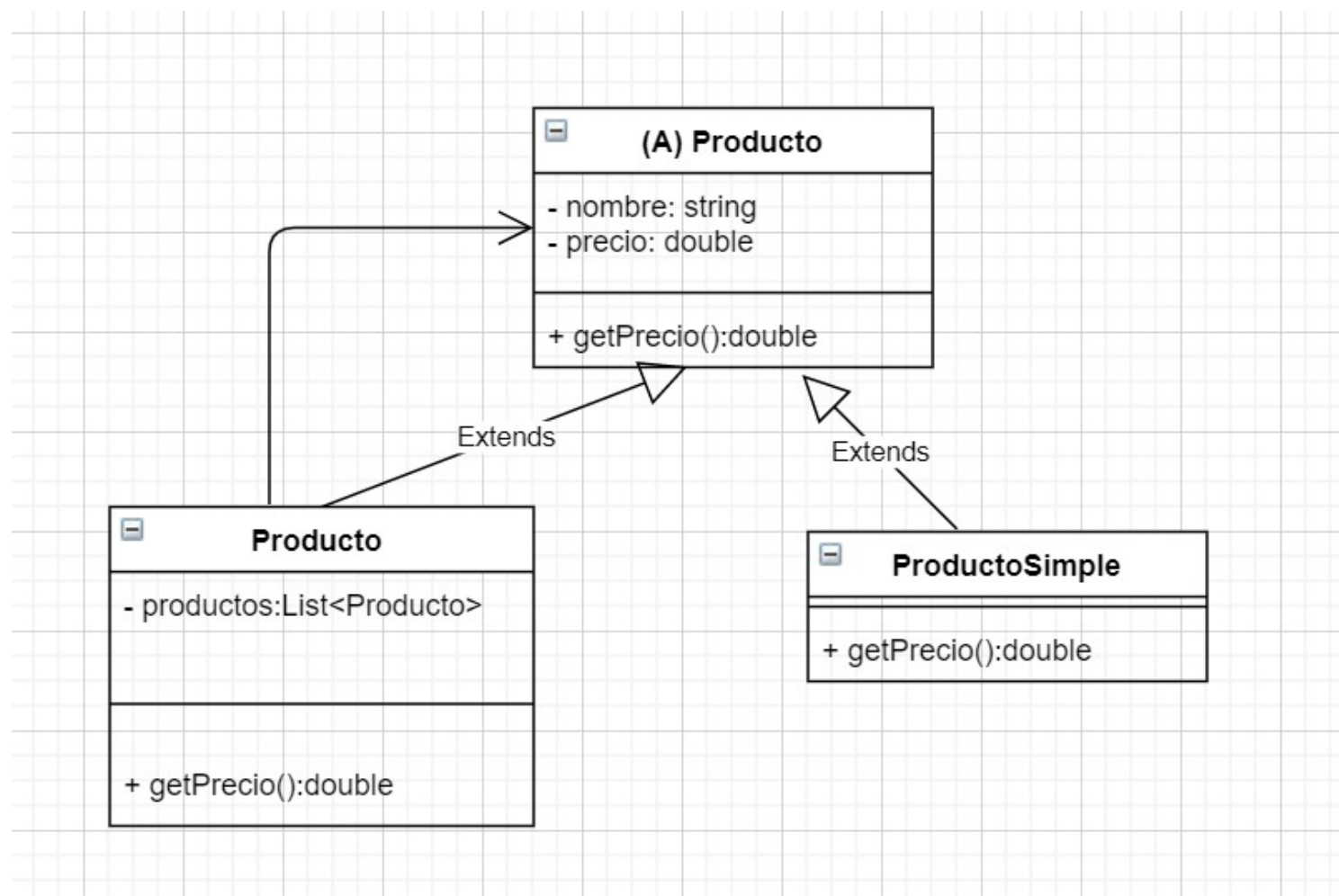
Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 32

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 0,50

Seleccione una:

- ☐ a. Este diagrama representa la implementacion del patron Decorator
- ☐ b. Este diagrama representa la implementacion del patron Strategy
- ☐ c. Este diagrama representa la implementacion del patron Composite
- ☐ d. Este diagrama no representa la implementacion de ningun patron
- ☒ e. A y B son correctas ✖
- ☐ f. A, B y C son correctas

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Este diagrama representa la implementacion del patron Composite

Pregunta 33

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

Cuando estoy modelando los atributos de un objeto:

Seleccione una:

- ☒ a. Debo crear únicamente los atributos necesarios para cumplir con la responsabilidad en ese momento ✔
- ☐ b. Debo crear todos los atributos que representen al objeto en su totalidad
- ☐ c. Debo crear los atributos pensando en las responsabilidades a futuro
- ☐ d. Todas las anteriores

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Debo crear únicamente los atributos necesarios para cumplir con

La respuesta correcta es: Debe crear únicamente los atributos necesarios para cumplir con la responsabilidad en ese momento

Pregunta **34**

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 0,20

El patrón State se implementa cuando:

Seleccione una:

- ☐ Se debe agregar o cambiar el comportamiento de un objeto en tiempo de ejecución ante algún cambio de su estado interno.
- ☐ El cliente no conoce los estados internos del contexto.
- ☒ Todas son correctas. ✖
- ☐ Todas son incorrectas.
- ☐ La mejor implementación del patrón State es pasar como parámetro el contexto a sí mismo. Para que cada estado pueda hacer uso de los atributos que necesita.

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Se debe agregar o cambiar el comportamiento de un objeto en tiempo de ejecución ante algún cambio de su estado interno.

Pregunta **35**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

El patrón Builder

Seleccione una:

- ☒ a. Sirve para crear objetos complejos de distintas maneras pero con los mismos pasos ✓
- ☐ b. Me permite cambiar el orden de los pasos de la creación en tiempo de ejecución
- ☐ c. Garantiza que los objetos que crea sean de la misma familia
- ☐ d. Todas son correctas
- ☐ e. Ninguna es correcta

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Sirve para crear objetos complejos de distintas maneras pero con los mismos pasos

Pregunta **36**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

El patrón Strategy

Seleccione una:

- ☐ a. Tiene como objetivo la eliminación de IFs
- ☒ b. Permite intercambiar la implementación de algoritmos en tiempo de ejecución ✓
- ☐ c. Se encarga de la transición de estrategias en los objetos que las contienen
- ☐ d. Todas las anteriores son correctas

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Permite intercambiar la implementación de algoritmos en tiempo de ejecución

Pregunta **37**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

El patrón Factory Method

Seleccione una:

- ☐ a. Es solamente una manera más complicada de hacer "new"
- ☐ b. Crea familias de objetos compatibles entre sí.
- ☒ c. Me permite cambiar el objeto que se va a crear sin que se entere quien necesita crearlo ✓
- ☐ d. No se puede combinar con el patrón Singleton, ya que eso haría que sólo se pueda crear un objeto

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Me permite cambiar el objeto que se va a crear sin que se entere quien necesita crearlo

Pregunta **38**

Correcta

Se puntúa 0,20
sobre 0,20

De los siguientes, cual no se considera un Patrón Estructural?

Seleccione una:

- ☒ a. Strategy ✓
- ☐ b. Composite
- ☐ c. Adapter
- ☐ d. Todos son patrones estructurales
- ☐ e. Facade

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Strategy

Pregunta **39**

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 0,20

El patrón Facade

Seleccione una:

- ☐ a. No es realmente un patrón porque se resuelve con sólo una clase
- ☐ b. Es un patrón creacional
- ☐ c. Garantiza que sólo se podrá acceder a la fachada de a un pedido por vez
- ☐ d. Permite encapsular y aislar el acceso a un sistema o módulo
- ☒ e. B y D son correctas ✖
- ☐ f. Todas las anteriores son correctas
- ☐ g. Ninguna de las anteriores es correcta

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Permite encapsular y aislar el acceso a un sistema o módulo

Pregunta **40**

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 0,20

El patrón Abstract Factory

Seleccione una:

- ☒ a. Me permite crear familias de objetos compatibles entre si ✖
- ☐ b. Puede combinarse con los patrones Singleton y Builder
- ☐ c. Crea objetos compuestos
- ☐ d. A y B son correctas
- ☐ e. Todas las anteriores son correctas

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: A y B son correctas

[◀ 2022-1C - BE-PR2 Recuperatorio Te](#) Ir a...[2022-1C - Recuperatorio 1er Parcial ▶](#)