

[Página Principal](#)[Mis cursos](#)[\(Comisión 5\) Programación y Laboratorio 3](#)[Programacion III](#)[Primer Parcial 2022](#)**Comenzado el** Monday, 2 de May de 2022, 18:00**Estado** Finalizado**Finalizado en** Monday, 2 de May de 2022, 18:43**Tiempo
empleado** 42 minutos 48 segundos**Calificación** 9,00 de 10,00 (90%)

Pregunta 1

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,25 sobre 0,50

Que metodo o metodos se utiliza/n para obtener un elemento de la lista?

Seleccione una o más de una:

☐ a. `subList();`☒ b. `indexOf();`

✗

☒ c. `get();`

✓

☐ d. `contains();`

Las respuestas correctas son:

`get();``subList();`

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Unir con la opción correcta

Es la capacidad que tienen los objetos de una clase en ofrecer respuesta distinta a un mismo mensaje.

Polimorfismo



Es el mecanismo por el cual una clase permite tener las mismas características y comportamientos de otra clase.

Herencia



Contiene comportamiento establecidos y puede extenderse.

Clase



Define lo que una clase que la implemente debe hacer, son completamente abstractas y no poseen implementación.

Interface



La respuesta correcta es: Es la capacidad que tienen los objetos de una clase en ofrecer respuesta distinta a un mismo mensaje. → Polimorfismo, Es el mecanismo por el cual una clase permite tener las mismas características y comportamientos de otra clase. → Herencia, Contiene comportamiento establecidos y puede extenderse. → Clase, Define lo que una clase que la implemente debe hacer, son completamente abstractas y no poseen implementación. → Interface

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Unir con la opción correcta

Es una entidad autónoma que contiene atributos y comportamiento.

Objeto



Es una plantilla para la creación de objetos.

Clase



Cada objeto creado a partir de una clase.

Instancia



La respuesta correcta es: Es una entidad autónoma que contiene atributos y comportamiento. → Objeto, Es una plantilla para la creación de objetos. → Clase, Cada objeto creado a partir de una clase. → Instancia

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Que hace la palabra clave super?

Seleccione una:

- ☒ a. Todas las anteriores
- ☐ b. Ninguna de las anteriores
- ☐ c. Realiza una llamada de un constructor a otro constructor
- ☐ d. Permite acceder a métodos sobrescritos y a aquellos definidos en la superclase
- ☐ e. Se utiliza para llamar al método overridden



La respuesta correcta es: Todas las anteriores

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Indique Verdadero o Falso. Un atributo "private" definido en una superclase puede ser accedido directamente desde una subclase?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso



La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Unir con la opción correcta

Ocultamiento de los datos de un objeto de manera que sólo se pueda cambiar mediante las operaciones definidas por ese objeto.

Encapsulamiento



Refiere a la visión externa de un objeto. Quitar las propiedades y acciones de un objeto para dejar solo aquellas que sean necesarias.

Abstracción



Sobre-escritura de métodos: un hijo sobrescribe un método de la clase padre. Varias formas de responder el mismo mensaje

Polimorfismo



Facilita la creación de objetos a partir de otros ya existentes e implica que una subclase obtiene todo el comportamiento y atributos.

Herencia



La respuesta correcta es: Ocultamiento de los datos de un objeto de manera que sólo se pueda cambiar mediante las operaciones definidas por ese objeto. → Encapsulamiento, Refiere a la visión externa de un objeto. Quitar las propiedades y acciones de un objeto para dejar solo aquellas que sean necesarias. → Abstracción, Sobre-escritura de métodos: un hijo sobrescribe un método de la clase padre. Varias formas de responder el mismo mensaje → Polimorfismo, Facilita la creación de objetos a partir de otros ya existentes e implica que una subclase obtiene todo el comportamiento y atributos. → Herencia

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Que código asociarías a una interface en Java?

Seleccione una:

- ☐ a. `public class Componente interface Producto`
- ☐ b. `Componente cp = new Componente(interfaz)`
- ☒ c. `public Class Componente implements Printable`
- ☐ d. `Componente cp = new Componente.interfaz`



La respuesta correcta es: `public Class Componente implements Printable`

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Indique cuáles de los siguientes conceptos son correctos respecto de los métodos static

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Pueden usar variables de instancia
- ☒ b. Son necesariamente métodos públicos
- ☒ c. Puede ser invocado sin necesidad de crear una instancia de la clase.



La respuesta correcta es: Puede ser invocado sin necesidad de crear una instancia de la clase.

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Cual de los siguientes códigos implementa una herencia?

Seleccione una:

- ☐ a. `public class Componente inherit Producto`
- ☒ b. `public class Componenete extends Producto`
- ☐ c. `public class Componente implements Producto`
- ☐ d. `public class Componente belong to Producto`



La respuesta correcta es: `public class Componenete extends Producto`

Pregunta 10

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,25 sobre 0,50

Cuales son las formas correctas de inicializar una lista?

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Asignar al atributo un "new List();"
- ☐ b. Asignar al atributo el valor null.
- ☐ c. Asignar al atributo un parámetro de tipo "List"
- ☒ d. Asignar al atributo un "new ArrayList()"



Las respuestas correctas son:

Asignar al atributo un "new ArrayList()";

Asignar al atributo un parámetro de tipo "List"

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Responda Verdadero o Falso respecto del Garbage Collector

El programador no debe preocuparse por la asignación y liberación de memoria, ya que el entorno la asignará al crear un nuevo objeto y la liberará cuando nadie la esté usando.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 12

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Indique la definición correcta para el modificador "protected"

Seleccione una:

- ☐ a. una variable, método o clase será visible desde cualquier clase.
- ☐ b. su uso queda restringido al interior de la misma clase.
- ☒ c. un método o atributo declarado como protected es visible para las clases del mismo paquete y subclases. ✓
- ☐ d. visibilidad para clases del mismo paquete.

La respuesta correcta es: un método o atributo declarado como protected es visible para las clases del mismo paquete y subclases.

Pregunta 13

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Pueden las clases en Java heredar más de una clase?

Seleccione una:

- ☐ a. No existe la herencia multiple
- ☒ b. Si, utilizando interfaces. ✓
- ☐ c. Extendiendo todos las veces que se quiera

La respuesta correcta es: Si, utilizando interfaces.

Pregunta 14

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Cuales de los siguientes lenguajes de programación son orientados a objetos?

Seleccione una:

- ☐ a. Java
- ☒ b. Todos los mencionados. ✓
- ☐ c. C++
- ☐ d. PHP
- ☐ e. Ninguno de los mencionados.
- ☐ f. C#

La respuesta correcta es: Todos los mencionados.

Pregunta 15

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Que es la abstracción como característica de POO?

Seleccione una:

- ☐ a. Captura el comportamiento del objeto y tiene conocimiento de la implementación de métodos y de sus atributos.
- ☒ b. Denota las características esenciales de un objeto donde se captura su comportamiento. Cada objeto en el sistema sirve como modelo de un agente abstracto que puede realizar trabajo, informar y cambiar su estado y comunicarse con otros objetos en el sistema sin revelar como se implementan estas características. ✓
- ☐ c. La que controla procesos, las funciones o los métodos que pueden también ser abstraídos y cuando lo están, una variedad de técnicas son requeridas para ampliar una abstracción

La respuesta correcta es: Denota las características esenciales de un objeto donde se captura su comportamiento. Cada objeto en el sistema sirve como modelo de un agente abstracto que puede realizar trabajo, informar y cambiar su estado y comunicarse con otros objetos en el sistema sin revelar como se implementan estas características.

Pregunta 16

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Diferencia entre clase abstracta e interfaz?

Seleccione una:

- ☐ a. La interfaz tiene comportamiento y la clase abstracta todos los métodos son si o si abstractos
- ☒ b. La interfaz marca pautas de funcionamiento y la clase abstracta define futuros objetos que tienen diferencias a la hora de implementar un método. ✓
- ☐ c. No hay diferencia entre si.

La respuesta correcta es: La interfaz marca pautas de funcionamiento y la clase abstracta define futuros objetos que tienen diferencias a la hora de implementar un método.

Pregunta 17

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Variables - Clasificación

Sólo es visible al método donde fue declarada y no puede ser accedida desde el resto de las clases.

Variables locales



Los valores que pueden tomar son únicos para cada instancia.

Variables de instancia



Hay exactamente una copia de la variable, y es compartida por todas las instancias.

Variables de clase



Se utilizan para pasar datos entre métodos.

Parámetros



La respuesta correcta es: Sólo es visible al método donde fue declarada y no puede ser accedida desde el resto de las clases. → Variables locales, Los valores que pueden tomar son únicos para cada instancia. → Variables de instancia, Hay exactamente una copia de la variable, y es compartida por todas las instancias. → Variables de clase, Se utilizan para pasar datos entre métodos. → Parámetros

Pregunta 18

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 0,50

Que es el casting?

Seleccione una:

- ☐ a. Todas las anteriores
- ☒ b. Ninguna de las anteriores
- ☐ c. Posee la propiedad de polimorfismo
- ☐ d. Operación que permite que el objeto sea convertido en otro



La respuesta correcta es: Todas las anteriores

Pregunta 19

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Responda respecto de las Clases Wrapper

"Java define una clase "wrapper" para cada tipo primitivo."

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'


Pregunta **20**

Correcta

Se puntúa 0,50 sobre 0,50

Qué opción define mejor el concepto de Herencia en Java?

Seleccione una:

- ☒ a. Permite crear una clase (subclase) basada en otra clase (superclase) 
- ☐ b. Propiedad que permite crear múltiple objetos a partir de una sola clase
- ☐ c. Es la compatibilidad que presenta Java entre versiones, se pueden ejecutar aplicaciones creadas en una versión antigua en una mas moderna

La respuesta correcta es: Permite crear una clase (subclase) basada en otra clase (superclase)

Actividad previa

◀ Resoluciones

Ir a...

Siguiente actividad

Segundo Parcial 2022 ►

Mantente en contacto

UTN - Facultad Regional Mar del Plata

🌐 <http://mdp.utn.edu.ar/>

☎ [. \(0223\) 480-5049 / 3479 / 1220](tel:(0223)480-5049)

✉ campus@mdp.utn.edu.ar



📁 Resumen de retención de datos

📱 Descargar la app para dispositivos móviles