<u>Página Principal</u> / Mis cursos / <u>Programación Orientada a Objetos P1900</u> / <u>UNIDAD 7</u> / <u>Ejercicio Obligatorio Unidad 7</u> / <u>Vista previa</u>

Comenzado e	lunes, 30 de septiembre de 2019, 10:01
Estado	Finalizado
Finalizado en	miércoles, 2 de octubre de 2019, 12:02
Tiempo empleado	2 días 2 horas
Calificación	12,00 de 12,00 (100 %)
Pregunta 1 Correcta Puntúa 1,00 sobre 1,00	En un mismo método puede haber más de un bloque try/catch . Seleccione una:
	● Verdadero ✓
	● Falso
	Correcta. La respuesta correcta es 'Verdadero'
Pregunta 2 Correcta Puntúa 1,00 sobre 1,00	La cláusula throws nos permite arrojar instancias solamente de las excepciones creadas por el programador.
	Seleccione una: Uerdadero Falso ✓
	Correcta. La respuesta correcta es 'Falso'
Pregunta 3 Correcta Puntúa 1,00 sobre 1,00	Un bloque finally se ejecuta solamente cuando se da una excepción.
	Seleccione una: Uerdadero Falso ✓
	Correcta. La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 4 Correcta Puntúa 1,00 sobre 1,00	Las excepciones creadas por el programador derivan de la clase Throwable . Seleccione una: ● Verdadero ✓ Falso
	Correcta. La respuesta correcta es 'Verdadero'
Pregunta 5 Correcta Puntúa 1,00 sobre 1,00	La excepción ArrayIndexOutOfBoundsException se genera al intentar acceder a un elemento de un array más allá de los límites definidos inicialmente para ese array.
	Seleccione una: Verdadero ✓ Falso
	Correcta. La respuesta correcta es 'Verdadero'
Pregunta 6 Correcta Puntúa 1,00 sobre 1,00	Manejo de excepciones es un mecanismo poderoso que se encarga de los errores en tiempo de ejecución para mantener el flujo normal de la aplicación.
	Seleccione una: Verdadero ✓ Falso
	Correcta. La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **7**Correcta
Puntúa 1,00
sobre 1,00

```
Completa los espacios en blanco para manejar cualquier excepción posible.

int x= 12, y= 0;

try

int z= x/y;

System.out.println(z);
}

(Exception e) {

catch

oystem.out.println("Error");
}

int out
```

```
Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Completa los espacios en blanco para manejar cualquier excepción posible.

int x= 12, y= 0;

[try] {

   int z= x/y;

   System.out.println(z);
}

[catch] (Exception e) {

   System.out.println("Error");
}
```

Pregunta **8**Correcta
Puntúa 1,00
sobre 1,00

¿Cuántos bloques **catch** puede contener un bloque **try/catch**?

Seleccione una:

- a. Tantos como necesites ✓ Correcta.
- b. Solo uno
- c. Uno.
- d. Sólo dos.

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Tantos como necesites

Pregunta **9**Correcta
Puntúa 1,00
sobre 1,00

Un bloque try no puede contener múltiples bloques catch que manejen diferentes excepciones separadamente.

Seleccione una:

- Verdadero
- Falso

Correcta

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **10**Correcta
Puntúa 1,00
sobre 1,00

La palabra clave **throw** te permite generar manualmente excepciones desde tus métodos.

Seleccione una:

- Verdadero
- Falso

Correcta.

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **11**Correcta
Puntúa 1,00
sobre 1,00

Arrastra y suelta las opciones a continuación para crear un método que lance una IOException si el parámetro es negativo. public void hacer(int x) throws IOException if (x < 0)IOException(); throw new try catch Respuesta correcta La respuesta correcta es: Arrastra y suelta las opciones a continuación para crear un método que lance una lOException si el parámetro es negativo. public void hacer(int x) [throws] [IOException] { **if** (x < 0)[throw] [new] IOException();

Pregunta 12 Correcta Puntúa 1,00 sobre 1,00

Completa los espacios en blanco para definir un método "miFuncion", la cual lance una excepción si su parámetro es menor a 0. public void miFuncion(int arg) | throws ✓ IllegalArgumentException { (arg < 0) { new IllegalArgumentException(); new out Respuesta correcta La respuesta correcta es: Completa los espacios en blanco para definir un método "miFuncion", la cual lance una excepción si su parámetro es menor a 0. public void miFuncion(int arg) [throws] IllegalArgumentException { [if] (arg < 0) { [throw] new IllegalArgumentException(); ■ Actividades Prácticas Unidad 7 **\$** Contenidos teóricos ▶ Ir a...





Programación <u>Orientada a</u> <u>Objetos</u>



Base de <u>Datos</u>



<u>Desarrollo</u> de Software



Relaciones <u>Laborales</u>