| Comenzado el   | martes, 19 de diciembre de 2023, 19:18  |
|--|---|
| Estado   | Finalizado  |
| Finalizado en  | martes, 19 de diciembre de 2023, 19:21  |
| Tiempo<br>empleado   | 2 minutos 44 segundos   |
| Calificación   | <b>10.00</b> de 10.00 ( <b>100</b> %)   |
| Pregunta <b>1</b>  |   |
| Correcta   |   |
| Se puntúa 1.00 so  | ore 1.00  |
|  | mos referencia cuando decimos "instanciar" una clase?   |
| O a Dupl   |   |
|  | icar una clase  |
| O b. Elimi   | icar una clase<br>nar una clase   |
| b. Elimi   | icar una clase<br>nar una clase<br>r un objeto a partir de una clase 🗸  |
| <ul><li>b. Elimi</li><li>c. Crea</li><li>d. Relate</li></ul>   | icar una clase<br>nar una clase<br>r un objeto a partir de una clase ✓<br>cionar dos o más clases entre sí  |
| <ul><li>b. Elimi</li><li>c. Crea</li><li>d. Relate</li></ul>   | icar una clase<br>nar una clase<br>r un objeto a partir de una clase 🗸  |
| b. Elimi c. Crea d. Relac  | icar una clase<br>nar una clase<br>r un objeto a partir de una clase 🗸<br>cionar dos o más clases entre sí  |
| b. Elimi c. Crea d. Relac e. Crea  | icar una clase<br>nar una clase<br>r un objeto a partir de una clase ✓<br>cionar dos o más clases entre sí<br>r una clase a partir de un objeto   |
| b. Elimi c. Crea d. Relac e. Crea  | icar una clase<br>nar una clase<br>r un objeto a partir de una clase ✓<br>cionar dos o más clases entre sí<br>r una clase a partir de un objeto   |
| b. Elimi c. Crea d. Relac e. Crea Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1.00 sol   | icar una clase<br>nar una clase<br>r un objeto a partir de una clase ✓<br>cionar dos o más clases entre sí<br>r una clase a partir de un objeto   |
| b. Elimi c. Crea d. Relac e. Crea Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1.00 sol   | icar una clase nar una clase r un objeto a partir de una clase  cionar dos o más clases entre sí r una clase a partir de un objeto  |
| b. Elimi c. Crea d. Relac e. Crea Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1.00 sol ¿Qué elemen a. Su tij                   | icar una clase nar una clase r un objeto a partir de una clase  cionar dos o más clases entre sí r una clase a partir de un objeto  pre 1.00  tos definen a un objeto?  |
| b. Elimi c. Crea d. Relac e. Crea Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1.00 sol ¿Qué elemen a. Su tij b. Sus r          | icar una clase nar una clase r un objeto a partir de una clase  cionar dos o más clases entre sí r una clase a partir de un objeto  pre 1.00  tos definen a un objeto?  po y cardinalidad                           |
| b. Elimi c. Crea d. Relac e. Crea Pregunta 2 Correcta Se puntúa 1.00 sol ¿Qué elemen a. Su tip b. Sus r c. La fo | icar una clase nar una clase r un objeto a partir de una clase  r un objeto a partir de una clase  r una clase a partir de un objeto  pore 1.00  tos definen a un objeto?  po y cardinalidad métodos y atributos  v |

| _   |  |
|---|--|
| Pregunta <b>3</b>   |  |
| Correcta  |  |
| Se puntúa 1.0   | 00 sobre 1.00  |
|   |  |
| El método   | o constructor de una clase puede tener cualquier nombre:   |
| O Verd  | dadero   |
| Fals  | 50 <b>✓</b>  |
|   |  |
|   |  |
| Pregunta 4  |  |
| Correcta  |  |
| Se puntúa 1.0   | 00 sobre 1.00  |
|   |  |
| Este mod  | dificador permite acceder a los elementos desde cualquier clase  |
|   |  |
|   |  |
|   |  |
| ( ) a. p  | onvate   |
| () a. p<br>() b. p  |  |
| Ob. p   | progressive  |
| O b. p  | progressive<br>pereditary  |
| <ul><li>b. p</li><li>c. h</li><li>d. p</li></ul>                                    | progressive pereditary public ✓  |
| <ul><li>b. p</li><li>c. h</li><li>d. p</li></ul>                                    | progressive<br>pereditary  |
| <ul><li>b. p</li><li>c. h</li><li>d. p</li><li>e. p</li></ul>                       | progressive pereditary public ✓  |
| <ul><li>b. p</li><li>c. h</li><li>d. p</li></ul>                                    | progressive pereditary public ✓  |
| <ul><li>b. p</li><li>c. h</li><li>d. p</li><li>e. p</li></ul>                       | progressive pereditary public ✓  |
| b. p c. h d. p e. p   | progressive pereditary public ✓ protected  |
| b. p c. h d. p e. p  Pregunta 5  Correcta Se puntúa 1.00                            | progressive pereditary public ✓ protected  10 sobre 1.00   |
| b. p c. h d. p e. p  Pregunta 5  Correcta Se puntúa 1.00                            | progressive pereditary public ✓ protected  |
| b. p c. h d. p e. p  Pregunta 5  Correcta  Se puntúa 1.00                           | progressive pereditary public ✓ protected  10 sobre 1.00   |
| b. p c. h d. p e. p  Pregunta 5  Correcta Se puntúa 1.00  Los méto  a. a            | progressive speeditary sublic  protected speeditary speedit sp |
| b. p c. h d. p e. p  Pregunta 5  Correcta  Se puntúa 1.00  Los méto  a. a b. d      | progressive pereditary public  protected  10 sobre 1.00  |
| b. p c. h d. p e. p  Pregunta 5  Correcta Se puntúa 1.00  Los méto  a. a b. d c. co | progressive pereditary public  protected  10 sobre 1.00   |

| Pregunta 6           |  |
|----------------------|--|
| Correcta             |  |
| Se puntúa í          | 1.00 sobre 1.00  |
| Los mé               | todos SET se utilizan para:  |
| 203 1110             | SET SE dall'Edit para.   |
| <u></u> а.           | acceder a los atributos de una clase                                 |
| O b.                 | declarar variables   |
| ○ c.                 | consultar el estado de un objeto                                     |
| _                    | crear instancias de objeto   |
|                      | modificar el estado de un objeto 🗸                                   |
| Pregunta 7           |  |
| Correcta             |  |
|                      | 1.00 sobre 1.00  |
| Se puntuu .          |  |
| La Aso               | ciación es un tipo de:   |
| <ul><li>a.</li></ul> | Relación entre clases ✓  |
| _                    | Dato   |
| _                    | Manipulación de objetos  |
|                      | Creación de métodos  |
| <u></u> е.           | Estaticidad  |
|                      |  |
| Pregunta <b>8</b>    | 3  |
| Correcta             |  |
| Se puntúa :          | 1.00 sobre 1.00  |
| Tipo de              | e relación en la que ambos objetos pueden sobrevivir individualmente |
|                      |  |
| <u></u> а.           | Relación   |
| O b.                 | Accesador  |
| c.                   | Agregación ✓   |
| _                    | Connotación  |
| ○ d.                 |  |

| Tipo de relación en la que el tiempo de vida de un objeto está condicionado por el tiempo de vida del objeto que lo incluye  a. Agregación b. Mutador c. Protected d. Composición  e. Abstracción  Pregunta 10  Correcto Se puntúa 1.00 sobre 1.00  En los diagramas de clase, Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos:  a. Nombre, atributos y métodos  b. Tipo de dato, nombre y punto y coma c. Variables, constructores y accesadores d. Modificadores, getters y setters e. Clase, parámetros y atributos.                           | , 19:21              | Tarea Evaluada: Revisión del intento   |
|---|----------------------|--|
| Se puntúa 1:00 sobre 1:00  Tipo de relación en la que el tiempo de vida de un objeto está condicionado por el tiempo de vida del objeto que lo incluye  a. Agregación b. Mutador c. Protected d. Composición e. Abstracción  Pregunta 10  Correcta Se puntúa 1:00 sobre 1:00  En los diagramas de clase, Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos:  a. Nombre, atributos y métodos  b. Tipo de dato, nombre y punto y coma c. Variables, constructores y accesadores d. Modificadores, getters y setters e. Clase, parámetros y atributos. | Pregunta <b>S</b>    |  |
| incluye   | Correcta             |  |
| incluye   | Se puntúa            | 1.00 sobre 1.00                        |
| b. Mutador c. Protected d. Composición ✓ e. Abstracción  Pregunta 10  Correcta Se puntúa 1.00 sobre 1.00  En los diagramas de clase, Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos: d. Nombre, atributos y métodos ✓ b. Tipo de dato, nombre y punto y coma c. Variables, constructores y accesadores d. Modificadores, getters y setters e. Clase, parámetros y atributos.   |                      |  |
| b. Mutador c. Protected d. Composición ✓ e. Abstracción  Pregunta 10  Correcta Se puntúa 1.00 sobre 1.00  En los diagramas de clase, Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos: d. Nombre, atributos y métodos ✓ b. Tipo de dato, nombre y punto y coma c. Variables, constructores y accesadores d. Modificadores, getters y setters e. Clase, parámetros y atributos.   | ( a.                 | Agregación                             |
| <ul> <li>C. Protected</li> <li>d. Composición ✓</li> <li>e. Abstracción</li> </ul> Pregunta 10 Correcta Se puntúa 1.00 sobre 1.00 En los diagramas de clase, Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos: <ul> <li>a. Nombre, atributos y métodos ✓</li> <li>b. Tipo de dato, nombre y punto y coma</li> <li>c. Variables, constructores y accesadores</li> <li>d. Modificadores, getters y setters</li> <li>e. Clase, parámetros y atributos.</li> </ul>   |                      |  |
| <ul> <li>d. Composición ✓</li> <li>e. Abstracción</li> </ul> Pregunta 10 Correcta Se puntúa 1.00 sobre 1.00 En los diagramas de clase, Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos: <ul> <li>a. Nombre, atributos y métodos ✓</li> <li>b. Tipo de dato, nombre y punto y coma</li> <li>c. Variables, constructores y accesadores</li> <li>d. Modificadores, getters y setters</li> <li>e. Clase, parámetros y atributos.</li> </ul>   | _                    |  |
| Pregunta 10 Correcta Se puntúa 1.00 sobre 1.00  En los diagramas de clase, Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos:  a. Nombre, atributos y métodos  b. Tipo de dato, nombre y punto y coma c. Variables, constructores y accesadores d. Modificadores, getters y setters e. Clase, parámetros y atributos.   | _                    |  |
| Correcta Se puntúa 1.00 sobre 1.00  En los diagramas de clase, Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos:  a. Nombre, atributos y métodos ✓ b. Tipo de dato, nombre y punto y coma c. Variables, constructores y accesadores d. Modificadores, getters y setters e. Clase, parámetros y atributos.  |                      |  |
| En los diagramas de clase, Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos:  a. Nombre, atributos y métodos  b. Tipo de dato, nombre y punto y coma c. Variables, constructores y accesadores d. Modificadores, getters y setters e. Clase, parámetros y atributos.   | Correcta             |  |
| b. Tipo de dato, nombre y punto y coma c. Variables, constructores y accesadores d. Modificadores, getters y setters e. Clase, parámetros y atributos.  |                      |  |
| <ul> <li>C. Variables, constructores y accesadores</li> <li>d. Modificadores, getters y setters</li> <li>e. Clase, parámetros y atributos.</li> </ul>   | <ul><li>a.</li></ul> | Nombre, atributos y métodos ✓          |
| d. Modificadores, getters y setters e. Clase, parámetros y atributos.   | O b.                 | Tipo de dato, nombre y punto y coma    |
| e. Clase, parámetros y atributos.   | ○ c.                 | Variables, constructores y accesadores |
|   | O d.                 | Modificadores, getters y setters       |
|   | О e.                 | Clase, parámetros y atributos.         |
|   |                      |  |
|   |                      |  |
|   |                      |  |
| < Actividad anterior  |                      |  |
|   |                      | < Actividad anterior                   |
|   |                      |  |