

PRUEBA DESARROLLO JAVA – SQL TEÓRICA



Contenido

| | |
|--------------|---|
| Prueba | 2 |
|--------------|---|

Prueba

1- ¿Cuál es la descripción que crees que define mejor el concepto 'clase' en la programación orientada a objetos?

- Es un concepto similar al de 'array'
- Es un tipo particular de variable
- **Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos**
- Es una categoría de datos ordenada secuencialmente

2- ¿Qué elementos crees que definen a un objeto?

- Su cardinalidad y su tipo
- **Sus atributos y sus métodos**
- La forma en que establece comunicación e intercambia mensajes
- Su interfaz y los eventos asociados

3- ¿Qué código de los siguientes tiene que ver con la herencia?

- **public class Componente extends Producto**
- public class Componente inherit Producto
- public class Componente implements Producto
- public class Componente belong to Producto

4- ¿Qué significa instanciar una clase?

- Duplicar una clase
- Eliminar una clase
- **Crear un objeto a partir de la clase**
- Conectar dos clases entre sí

5- En Java, ¿a qué nos estamos refiriendo si hablamos de 'Swing'?

- Una función utilizada para intercambiar valores
- Es el sobrenombre de la versión 1.3 del JDK
- Un framework específico para Android
- **Una librería para construir interfaces gráficas**

6- ¿Qué es Eclipse?

- Una librería de Java
- Una versión de Java especial para servidores
- **Un IDE para desarrollar aplicaciones**
- Ninguna de las anteriores

7- ¿Qué es el bytecode en Java?

- El formato de intercambio de datos
- El formato que obtenemos tras compilar un fuente .java
- Un tipo de variable
- Un depurador de código

8- ¿Qué código asociarías a una Interfaz en Java?

- `public class Componente interface Product`
- `Componente cp = new Componente (interfaz)`
- `public class Componente implements Printable`
- `Componente cp = new Componente.interfaz`

9- ¿Qué significa sobrecargar (overload) un método?

- Editarlo para modificar su comportamiento
- Cambiarle el nombre dejándolo con la misma funcionalidad
- Crear un método con el mismo nombre, pero diferentes argumentos
- Añadirle funcionalidades a un método

10- ¿Qué es una excepción?

- Un error que lanza un método cuando algo va mal
- Un objeto que no puede ser instanciado
- Un bucle que no finaliza
- Un tipo de evento muy utilizado al crear interfaces