

Ayudantías
Programación Orientada a Objetos
Semana 3
Wrappers, Arreglos Dinámicos y UML

1. Determine la salida del siguiente código

```
public class Prueba
{
    int x;
    Prueba(String s){
        this();
        System.out.println(s);
        System.out.println("Esto");
    }
    Prueba(int x){
        this("es");
    }
    Prueba(){
        System.out.println("una prueba.");
    }
    public static void main(String[] argumentos)
    {
        int val = 2;
        Prueba t = new Prueba(val);
    }
}
```

2. Dado el siguiente código, seleccione la opción correcta

```
public class Test {
    public static void main(String [] a) {
        int[] b = [1,2,3,4,5,6,7,8,9,0];
        System.out.println("a[2]=" + a[2]);
    }
}
```

- a) El código compila pero no hay salida alguna
- b) "a[2]=3" es impreso en consola
- c) "a[2]=2" es impreso en consola
- d) El código no compila
- e) NA

3. Ejercicio Práctico

Una liga de hockey se compone de al menos cuatro Equipos de hockey. Cada equipo de hockey está compuesto de seis a doce jugadores, y un jugador que es capitán del equipo. Es importante saber la fecha en que el capitán inicio su capitanía. Un equipo tiene un nombre y un número de registro. Los jugadores tienen un número y una posición. Los equipos de hockey juegan juegos unos contra otros. Cada juego tiene una puntuación y una ubicación. Los equipos son conducidos por un Entrenador. Un Entrenador tiene un nivel de acreditación y un número de años de experiencia, puede entrenar a varios equipos y es el responsable de nombrar al capitán del equipo. Los entrenadores y los jugadores tienen nombres y una dirección de domicilio.