

[Área personal](#)[Mis cursos](#)[Prog2-2024](#)[Parcialitos](#)[Primer Parcialito 2024](#)**Comenzado el** miércoles, 28 de agosto de 2024, 15:00**Estado** Finalizado**Finalizado en** miércoles, 28 de agosto de 2024, 15:24**Tiempo
empleado** 24 minutos 14 segundos**Puntos** 19,67/20,00**Calificación** 9,83 de 10,00 (98%)**Pregunta 1**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Es posible definir métodos de distinta signatura en la misma clase?

- ☐ a. ¿Qué es la signatura?
- ☐ b. No
- ☒ c. Si

**Pregunta 2**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Todos los objetos creados a partir de una clase responden a los mismos mensajes

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué es la máquina virtual de JAVA?

- ☒ a. Un software que emula un entorno de ejecución de código
- ☐ b. Un lenguaje de programación utilizado para crear objetos
- ☐ c. Un conjunto de instrucciones de bajo nivel ejecutables por la máquina real



Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Dadas las siguientes sentencias:

```
Persona p1 = new Persona();  
Persona p2;  
Persona p3 = new Persona();  
Persona p4 = p1;
```

¿Cuántos objetos se instanciaron?

Respuesta: ✓

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Si defino un **atributo** en una clase (siguiendo los principios de la Programación Orientada a Objetos) entonces estoy definiendo...

(más de una opción puede ser correcta)

- ☒ a. una variable de instancia ✓
- ☐ b. una variable que solo es conocida dentro de los métodos privados de esta clase
- ☒ c. una variable que se puede conocer en todos los métodos de esta clase ✓
- ☐ d. una variable global al sistema
- ☐ e. una variable que solo es conocida dentro de los métodos públicos de esta clase
- ☒ f. una variable que se puede acceder desde cualquier clase ✗

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué es el bytecode de JAVA?

- ☐ a. El código nativo de un sistema java para una arquitectura de hardware particular
- ☒ b. El código intermedio que se obtiene al compilar el código fuente de un sistema en java ✓
- ☐ c. El código fuente de un sistema en java

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué significa instanciar una clase? Puede ser mas de una opción

- ☐ a. Conectar dos clases entre si
- ☐ b. Eliminar una clase
- ☐ c. Duplicar una clase
- ☐ d. Definir el constructor de una clase
- ☒ e. Crear un objeto a partir de una clase



Pregunta 8

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,67 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes constructores para una hipotética clase Vehiculo es incorrecto o daría error en Java? (considere el orden de las opciones como el orden en el que son declarados) Pueden ser más de una opción.

- ☐ a. public Vehiculo()
- ☒ b. public void Vehiculo()
- ☐ c. public Vehiculo(String patente, String marca)
- ☐ d. public Vehiculo(String patente, String marca, int kilometros)
- ☐ e. public Vehiculo(String patente, String marca, int modelo)
- ☐ f. public Vehiculo(String patente, int modelo)
- ☒ g. public Vehiculos(int kilometros)



Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El siguiente código

- a) Da error en tiempo de compilación
- b) Da error en tiempo de ejecución
- c) Muestra una clase con tres constructores perfectamente válidos
- d) No es válido porque hay más de un constructor para la clase

```
public class Mascota {  
    private String nombre;  
    private String raza;  
    private String dueño;  
  
    public Mascota(String nombre, String raza, String dueño) {  
        this.nombre = nombre;  
        this.raza = raza;  
        this.dueño = dueño;  
    }  
  
    public Mascota(String nombre, String raza) {  
        this(nombre, raza, "NN");  
    }  
  
    public Mascota(String nombre, String dueño) {  
        this(nombre, "desconocida", dueño);  
    }  
}
```

```
//continúa con los métodos de la clase
```

```
}
```

Da error en tiempo de compilación



Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

No pueden existir métodos privados en una clase, porque no podrían invocarse nunca

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué se logra con la delegación de responsabilidades?

- ☐ a. Una mayor seguridad de los datos y una mejor modularidad del código.
- ☐ b. Una mayor reutilización de atributos.
- ☒ c. Una mejor distribución de responsabilidades y una mayor flexibilidad en el diseño. ✓

Pregunta 12

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los métodos de un objeto no deberían acceder directamente a los atributos de otros objetos.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

Pregunta 13

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Todas las instancias creadas a partir de una misma clase tienen idéntico **estado**

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

Pregunta 14

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El operador = en Java ✓

Pregunta 15

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El encapsulamiento se refiere principalmente a ✓

Pregunta 16

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Dado el siguiente código, ¿qué se imprimirá por consola?

```
import java.time.LocalDate;

public class Vehiculo {
    private String patente;
    private String marca;
    private int kilometros;
    private LocalDate fechaPatentamiento;

    public Vehiculo(String patente, String marca, int kilometros) {
        this.patente = patente;
        this.marca = marca;
        this.kilometros = kilometros;
    }

    public Vehiculo(String kilometros, String marca) {
        this(kilometros, marca, 0);
    }

    public String getInformacion(){
        return "Patente: " + this.patente +
            " - Marca: " + this.marca +
            " - Kilometros: " + this.kilometros +
            " - Fecha patentamiento: " + this.fechaPatentamiento;
    }

    public static void main(String[] args) {
        Vehiculo golcito = new Vehiculo("12ABC09", "Gol");
        System.out.println(golcito.getInformacion());
    }
}
```

- ☐ a. Patente: 12ABC09 - Marca: Gol - Kilometros: - Fecha patentamiento:
- ☐ b. Patente: 12ABC09 - Marca: Gol - Kilometros: null - Fecha patentamiento: null
- ☐ c. Patente: 12ABC09 - Marca: Gol - Kilometros: 0 - Fecha patentamiento:
- ☒ d. Patente: 12ABC09 - Marca: Gol - Kilometros: 0 - Fecha patentamiento: null



Pregunta 17

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Arrastra las definiciones en la parte correspondiente de la imagen del código fuente de una clase en JAVA

```

public class Mascota {
    private String nombre;
    private String raza;
    private String dueño;

    public Mascota(String nombre, String raza, String dueño) {
        this.nombre = nombre;
        this.raza = raza;
        this.dueño = dueño;
    }

    public Mascota(String nombre, String raza) {
        this(nombre, raza, "NN");
    }

    public void Mascota(String nombre) {
        this.nombre = nombre;
    }

    public String getInformacion() {
        return "Nombre: " + this.nombre +
            " - Raza: " + this.raza +
            " - Dueño: " + this.dueño;
    }

    public static void main(String[] args) {
        Mascota pongo = new Mascota("Pongo", "Dálmata");
        System.out.println(pongo.getInformacion());
    }
}

```

Pregunta 18

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En una clase se pueden declarar otros objetos como atributos, además también se pueden declarar atributos de tipos primitivos y arreglos.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
☐ Falso

Pregunta 19

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un ✓ es una señal que recibe un objeto para ejecutar un ✓ determinado

Pregunta **20**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué se logra con el encapsulamiento?

- ☒ a. Una mayor seguridad de los datos y una mejor modularidad del código. ✓
- ☐ b. Una mayor velocidad en la ejecución del código
- ☐ c. Una mayor reutilización de código.

Actividad previa

[◀ Práctico 6](#)

Ir a...

Siguiente actividad

[Segundo Parcialito 2024 ▶](#)

Mantente en contacto

Facultad, Pabellón Central Paraje Arroyo Seco. Campus Universitario. (B7001BBO) Tandil.
Buenos Aires, Argentina

🌐 <https://exa.unicen.edu.ar/>

☎ [\(+54\) \(0249\) 438-5650](tel:+5402494385650) Conmutador: int. 2000

✉ moodle@exa.unicen.edu.ar



📱 [Descargar la app para dispositivos móviles](#)

[Facultad de Ciencias Exactas – UNICEN](#)

Contacto administradores plataforma: E-mail moodle@exa.unicen.edu.ar – Tel. [+54 0249 4385650](tel:+5402494385650) int. 2098