

1.
¿Qué significa la "S" en los principios SOLID?
Single responsibility principle
2.
¿Qué significa la "O" en los principios SOLID?
Open/Closed principle
3.
¿Qué significa la "L" en los principios SOLID?
Liskov substitution principle
4.
¿Qué significa la "I" en los principios SOLID?
Interface segregation principle
5.
¿Qué significa la "D" en los principios SOLID?
Dependency inversion principle
6.
La afirmación: "C# soporta herencia de múltiples clases" es:
Falsa
7.
La afirmación: "C# soporta implementación de múltiples interfaces" es:
Verdadera
8.
El principio de Open/Close o abierto y cerrado, indica que un código es abierto a cambios y cerrado a extensiones. Esta afirmación es:
Falsa
9.
La siguiente opción NO es una forma de inyectar dependencias en C#:
Memoria
10.
El principio de sustitución de Liskov fue creado por:
Barbara Liskov
11.
Según el principio de sustitución de Liskov, todas las propiedades y métodos que tenga un tipo A, deben ser usados en los subtipos. Esta afirmación es:
Verdadera
12.
¿Cuál es la forma más común de inyectar dependencias en C#?
Constructor
13.
¿Cuál de los siguientes NO es un beneficio de tener código limpio?
Fácil de comentar
14.
¿Cómo se llama el libro de Robert Martin donde se mencionan los principios SOLID?
Clean code
15.
El objetivo de segregación de interfaces es tener interfaces que tengan múltiples responsabilidades y reduzcan el código. Esta afirmación es:
Falsa
16.
¿Para cuál de los siguientes NO aplica el principio de responsabilidad única?

Comentarios

17.

El principio de inversión de la dependencia está relacionado al concepto de inyección de dependencias. Esta afirmación es:

Verdadera

18.

El nombre de un componente debe indicar la responsabilidad que tiene dentro del proyecto. Esta afirmación es:

Verdadera

19.

¿Para qué nos sirven principalmente los principios SOLID?

Tener buenas prácticas y tener código limpio.

20.

¿A quién se le atribuye el principio de abierto/cerrado?

Bertrand Meyer