

1.
La programación orientada a objetos nos ayuda a programar más rápido
Verdadero
2.
El código espagueti es uno de los problemas que resuelve la programación orientada a objetos. ¿De qué se trata?
Código con demasiados if anidados
3.
El paradigma orientado a objetos resuelve la necesidad de modelar un problema en _____ y plasmarlo en _____.
Objetos, código
4.
Estos son dos pilares de la programación orientada a objetos.
Abstracción y Herencia
5.
¿Qué significan las siglas UML?
Unified Modeling Language
6.
¿Cuál es la definición de un objeto?
Una instancia de una clase
7.
¿Qué es una clase?
Son los modelos sobre los cuales construiremos objetos
8.
¿Cuál sería la abstracción de el siguiente ejemplo?
Casa de 3 recámaras y 2 baños y Apartamento de 2 recámaras y 1 baño.
Inmueble
9.
La modularidad nos permite tener independencia en el código y evitar colapsos de software.
Verdadero
10.
En un sistema de ventas de autos ¿cuál de estas opciones describe mejor los objetos involucrados?
Auto, Vendedor, Cliente
11.
¿Cuál es la palabra reservada para definir una clase en Java?
class
12.
Los atributos de un objeto deben ser:
sustantivos
13.
Si entre clases tengo muchos atributos en común que son redundantes lo mejor es aplicar:
Abstracción
REPASAR CLASE
- 14.

Tenemos una tienda *online* que vende blusas, jeans, medias, *smartphones*, audífonos, computadoras y pantallas. Si ejecutamos un análisis POO y aplicamos herencia, ¿cuáles serían las clases padres?

Ropa y AparatoElectronico

15.

¿Cuál es la palabra reservada para definir una clase en Python?

class

16.

¿Cuál es el famoso método que nos permite generar la inicialización de un objeto?

init

REPASAR CLASE

17.

¿Qué es un objeto?

La instancia de una clase

18.

¿Cuál es la principal característica de los métodos constructores?

Tienen el mismo nombre de la clase

19.

¿Cuál de estos sí es un método constructor en Python?

__init__()

20.

¿Cuál es la palabra clave para aplicar herencia en PHP?

extends

21.

Una forma de encapsular código es haciendo invisible ciertas variables para otros miembros:

Verdadero

22.

¿Cuál es el modificador de acceso más restrictivo de todos y genera mayor encapsulamiento?

private

23.

¿Cuál es la verdadera ventaja de usar polimorfismo?

Tener el mismo nombre de la clase

REPASAR CLASE