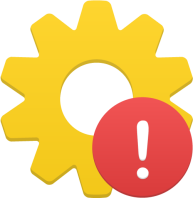
**CFP 8**

**Módulo 2:**

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**Unidad 1:**

**INTRODUCCIÓN AL PARADIGMA DE OBJETOS**

****

## EJERCICIOS OBLIGATORIOS

### Clases y Objetos, Atributos y Comportamiento, Estado de un objeto, Identidad, Constructores

1. La forma correcta de declarar la clase **Clase1** es:
2. public class Clase1

{

};

1. class public Clase1()

{

}

1. public class Clase1

{

}

1. class public Clase1

{

}

1. En POO, puedes definir tantos atributos y métodos como sea necesario.

* Verdadero
* Falso

1. Una clase define:

(Selecciona todas las que correspondan)

1. atributos
2. inicio
3. comportamiento
4. valores
5. Completa los espacios en blanco para invocar al método “hola” desde el main:

**Public class test{**

**public** **static** **void** main(String[] args) {

*Prueba p = new Prueba();*

*p.hola*();

}

}

Public class Prueba {

**static** **void** hola() {

System.***out***.println("hi");

}

}

1. El constructor no puede tener el mismo nombre que la clase:

* Verdadero
* Falso

1. Completa los espacios en blanco.

**public** **class** A {

**int** x;

**public** A(**int** val) {

This.x= val;

}

}

1. Teniendo en cuenta el siguiente código, indicar si la afirmación es verdadera o falsa.

**public** **class** Vehiculo {

String color;

**public** Vehiculo(String color) {

**this**.color = color;

}

}

“La palabra clave **this** es utilizada para referirse al objeto actual. En el código, **this.color** es el atributo color del objeto actual.”

* Verdadero
* Falso

1. Teniendo en cuenta el siguiente código, indicar si la afirmación es verdadera o falsa. “El código invocará al constructor, que fijará el atributo color en **Azul**.”

**public** **class** MiClase {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

Vehiculo v = **new** Vehiculo("Azul");

}

}

* Verdadero
* Falso

1. Si tu quieres que tu método retorne algo, debes utilizar la palabra clave **void**:

* Verdadero
* Falso

1. Completa los espacios en blanco para crear una clase con un solo método llamado “prueba”.

**public** **class** A {

public A();

**public** **void** prueba() {

System.***out***.println("Probando...");

}

}

1. Arrasta y suelta las opciones a continuación para definir una clase con estos atributos: edad de tipo entero, altura como doble y nombre como cadena.

**public** **class** Persona {

**int** edad;

**double** altura;

String nombre;

Public Persona(**int** edad,**double** altura,String nombre){

This.Edad = edad;

This.altura = altura;

This.nombre = nombre;

}

}

**Opciones posibles:** void, class, attribute, double, define, int, String

1. Completa los espacios en blanco para crear dos objetos de la clase “Persona”.

Public class Test{

**public** **static** **void** main(String[] args) {

Persona obj1 = **new** Persona();

Persona obj2 = **new** Persona();

}

}

1. Arrastra y suelta de las opciones a continuación para crear un constructor válido.

**public** **class** Persona {

**private** **int** edad;

**public** Persona(**int** e) {

This.edad = e;

}

}

**Opciones posibles:** private, Persona, int, constructor, Entero, class

1. En la POO, cada objeto tiene tres dimensiones: identidad, atributos y comportamiento.

* Verdadero
* Falso

1. Los atributos describen el comportamiento del objeto y lo que el objeto es capaz de hacer es demostrado a través del estado actual del objeto.

* Verdadero
* Falso