1. ¿Qué elementos definen un objeto?
   1. **Sus atributos y sus métodos**
   2. Su interfaz y los eventos asociados
   3. Su cardinalidad y su tipo
   4. La forma en que se establece comunicación e intercambia mensajes.
2. Las clases son un pilar fundamental de la programación orientada a objetos, permite la abstracción de los datos y sus operaciones asociadas al modo de una caja negra
   1. Es un concepto similar al de array
   2. Es una categoría de datos ordenada secuencialmente
   3. Es un tipo particular de variable
   4. **Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos**
3. En programación orientada a objetos implementar múltiples formas de un mismo método, a esto se conoce como:
   1. Herencia
   2. **Polimorfismo**
   3. Multicast
   4. Abstracción
4. La programación orientada a objetos proporciona los siguientes beneficios:

Modularidad, Reutilización de código, Facilidad de testeo y reprogramación y Ocultación de información

* 1. Verdadero
  2. **Falso**

1. Cuál es el nivel de acceso más restrictivo que podemos especificar para los métodos o atributos de una clase.
   1. public
   2. **private**
   3. protected
   4. only
2. Indica si es verdadera o falsa la siguiente afirmación.

Una clase definida como pública puede ser utilizada por las clases de su paquete y otros paquetes mientras que una clase no definida como pública solamente podrá ser utilizada por las clases de su propio paquete.

* 1. **Verdadero**
  2. Falso

1. Todos los métodos de una clase (salvo el constructor) pueden retornar un valor o no (en ese caso se pone void)
   1. **Verdadero**
   2. Falso
2. En programación orientada a objetos (POO) hay un tipo de error que se da en tiempo de ejecución. ¿Cuál es ese tipo de error?
   1. **Excepciones**
   2. Try/Catch
   3. Fail
   4. Error
3. En POO existe un método cuya principal función es inicializar las variables de la clase
   1. Método Billigns
   2. Método Destructor
   3. Método Main()
   4. **Método Constructor**
4. A qué tipo de operadores corresponden los siguientes símbolos

>, < , >= , <= , == , !=

* 1. Aritméticos
  2. Lógicos
  3. Concatenación
  4. **Relacionales**

1. En programación orientada a objetos. ¿Qué significa instanciar una clase?
   1. **Crear un objeto a partir de la clase**
   2. Conectar dos clases entre sí
   3. Eliminar una clase
   4. Duplicar una clase
2. Indica cuál no es una estructura condicional
   1. If-else
   2. If-else if-else
   3. Swtich
   4. **while**
3. ¿Cuál es el valor de la variable contador?

int contador=0;

int a = 4;

int b=5;

do{

contador++;

a++;

}while(a<b)

* 1. 0
  2. 1
  3. **2**
  4. null

1. Indica cual es la definición correcta del método main()
   1. public static void main()
   2. public static main(String[] arg)
   3. **public static void main(String[] args)**
   4. private static void main()
2. ¿Cuál no es un método de la clase String?
   1. compareTo
   2. concat
   3. equals
   4. **search**
3. Indica que definición de variable genera un error de compilación
   1. String nombre=””;
   2. Integer numero;
   3. int[] numeros;
   4. **String void;**
4. Los arrays en Java son estructuras estáticas, una vez creada con un número de elementos no se puede modificar el número de elementos.
   1. **Verdadero**
   2. Falso
5. Como inicializamos un array de 3x3 con todo 0.
   1. **int[ ][ ] matriz= {{0,0,0},{0,0,0},{0,0,0}};**
   2. int[ ] matriz={0};
   3. int[ ][ ] matriz=[[0,0,0],[0,0,0],[0,0,0]];
   4. int [ ] matriz = new int[ ][ ];

1. ¿Cuál de los siguientes no es un tipo primitivo (simple) de Java?
   1. int
   2. float
   3. byte
   4. **String**
2. 3>5 || 3==2 && 4>2
   1. **false**
   2. true
   3. null
   4. undefined