



Comenzado el	jueves, 8 de junio de 2023, 18:40
Estado	Finalizado
Finalizado en	jueves, 8 de junio de 2023, 18:49
Tiempo empleado	9 minutos 3 segundos
Puntos	13,00/15,00
Calificación	8,67 de 10,00 (86,67%)

Pregunta **1**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00



¿Cuáles de los siguientes son síntomas que podemos estar ante un antipatrón?

- i. Las clases son nombreadas como procesos del sistema y sus nombres.
- ii. El acceso a las variables miembro de una clase es mediante funciones.
- iii. Los métodos que utilizan pocos parámetros y se utilizan muchas veces.
- iv. Bloques grandes de condicionales anidados.

Seleccione la respuesta correcta:

- ☐ a. i, ii, iii
- ☐ b. i, ii, iii, iv
- ☒ c. i, iii, iv
- ☐ d. i, ii, iv

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: i, iii, iv

Pregunta **2**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre
1,00

El patrón Singleton permite

- ☐ a. Especificar el tipo de Objetos que se crearán
- ☒ b. Limitar la Creacion de objetos pertenecientes a una clase
- ☐ c. Permite al usuario añadir nuevas funcionalidades a un objeto existir
- ☐ d. Crear nuevos objetos clonando una instancia creada previamente

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Limitar la Creacion de objetos pertenecientes a una clase

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00



El siguiente fragmento de código:

...

```
class Coche {  
    String marca;  
    Coche(String marca){ this.marca = marca; }  
    String getMarcaCoche(){ return marca; }  
}  
public static void main(String[] args) {  
    Coche[] arrayCoches = {  
        new Coche("Renault"),  
        new Coche("Audi")  
    };  
    imprimirPrecioMedioCoche(arrayCoches);  
}  
  
public static void imprimirPrecioMedioCoche(Coche[] arrayCoches){  
    for (Coche coche : arrayCoches) {  
        if(coche.marca.equals("Renault")) System.out.println(18000);  
        if(coche.marca.equals("Audi")) System.out.println(25000);  
    }  
}
```

¿Cuál principio de los SOLID no estaría cumpliendo?

- ☐ a. SRP, porque *imprimirPrecioMedioCoche* tiene más de una responsal
- ☐ b. Todas las anteriores
- ☒ c. OCP, porque en caso de añadir una nueva marca, tendríamos que modificar el método *imprimirPrecioMedioCoche*
- ☐ d. Bajo Acoplamiento, porque el método *imprimirPrecioMedioCoche* está muy acoplado



Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

OCP, porque en caso de añadir una nueva marca, tendríamos que modificar el método *imprimirPrecioMedioCoche*

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00



El siguiente fragmento de código:

...

```
abstract class Coche {  
    // ...  
    abstract int precioMedioCoche();  
}  
  
class Renault extends Coche {  
    @Override  
    int precioMedioCoche() { return 18000; }  
}  
  
class Audi extends Coche {  
    @Override  
    int precioMedioCoche() { return 25000; }  
}  
  
class Mercedes extends Coche {  
    @Override  
    int precioMedioCoche() { return 27000; }  
}  
  
Coche[] arrayCoches = {  
    new Renault(),  
    new Audi(),  
    new Mercedes(),  
    new Ford()  
};  
  
public static void imprimirNumAsientos(Coche[] arrayCoches){  
    for (Coche coche : arrayCoches) {  
        if(coche instanceof Renault)  
            System.out.println(numAsientosRenault(coche));  
        if(coche instanceof Audi)  
            System.out.println(numAsientosAudi(coche));  
        if(coche instanceof Mercedes)  
            System.out.println(numAsientosMercedes(coche));  
        if(coche instanceof Ford)  
            System.out.println(numAsientosFord(coche));  
    }  
}
```

```
imprimirNumAsientos(arrayCoches);
```



...

¿Cuál principio de los principios SOLID no se estaría cumpliendo?

- ☐ a. Todas las anteriores
- ☒ b. LSP, el programa debe conocer cada tipo de Coche y al llamar a su método asociado
- ☐ c. SRP, porque `imprimirPrecioMedioCoche` tiene más de una responsabilidad
- ☐ d. ISP, porque Mercedes, Audi y Renault, se pueden resumir en una interfaz

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

LSP, el programa debe conocer cada tipo de Coche y al llamar a su método `ir`

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

“Los módulos de alto nivel no deberían depender de módulos de bajo nivel al

Con qué término se puede asociar esta oración:

- ☐ a. Alta cohesión, bajo acoplamiento
- ☐ b. Principio de Sustitución de Liskov (LSP)
- ☐ c. Principio de Responsabilidad Única (SRP)
- ☒ d. Principio de Inversión de Dependencias (DIP)

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Principio de Inversión de Dependencias (DIP)

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00



“... los clientes no deberían verse forzados a depender de interfaces que no u

Con qué término se puede asociar esta oración:

- ☐ a. Principio abierto/cerrado (SRP)
- ☐ b. Principio de Inversión de Dependencias (DIP)
- ☐ c. Principio de Sustitución de Liskov (LSP)
- ☒ d. Principio de Segregación de Interfaz (ISP)

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Principio de Segregación de Interfaz (ISP)

Pregunta 7

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Cuál de las siguientes es una típica causa para el antipatrón Spaghetti Code:

- ☐ a. Desarrolladores trabajando aisladamente en la solución
- ☐ b. Falta de uso de cualquier tipo de arquitectura
- ☐ c. Componentes reusables que una vez creados, no están lo suficiente
- ☒ d. Todas las anteriores

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Desarrolladores trabajando aisladamente en la solu

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00



“... representa un desvío en la forma de reutilizar el código haciendo que el m
A que antipatrón se refiere este fragmento:

- ☐ a. Spaghetti Code
- ☐ b. The Blob
- ☐ c. Golden Hammer
- ☒ d. Cut-and-Paste Programming

Respuesta correcta

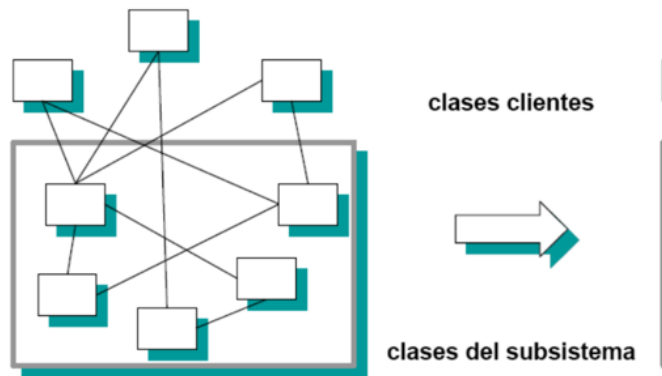
La respuesta correcta es: Cut-and-Paste Programming

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Dada la siguiente imagen



¿A qué patrón hace referencia?

- ☐ a. Singleton
- ☐ b. Factory Method
- ☒ c. Facade
- ☐ d. Observer



Respuesta correcta

La respuesta correcta es:
Facade

Pregunta 10

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00



Que opción es falsa respecto al patrón observer

- ☐ a. El problema que soluciona es que tenemos un sistema en el cual existe una capa que se comunica con varios de otra capa.
- ☐ b. Un objeto tiene que ser capaz de notificar a otros objetos sin saber r
- ☐ c. Se da en sistemas interactivos de monitorización de datos.
- ☒ d. Define una dependencia uno a muchos entre objetos.

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es:

El problema que soluciona es que tenemos un sistema en el cual existe un al se comunica con varios de otra capa.

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes anti-patrones se refiere a aquellos componentes que sistema, que no tienen uso actual y actualmente se encuentran allí por enfoq

- ☐ a. Golden Hammer
- ☒ b. Ninguna de las anteriores
- ☐ c. Spaghetti Code
- ☐ d. The Blob

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Ninguna de las anteriores

Pregunta 12

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00



En el antipatrón Golden Hammer tenemos las siguientes características:

- ☒ a. Todas las anteriores
- ☐ b. Un ejemplo, para este patrón puede ser el constante uso del mismo proyecto sea o no conveniente.
- ☐ c. Se trata del uso obsesivo de una herramienta y de la terquedad de lo paradigma de solución.
- ☐ d. : Es un vicio relacionado con aferrarse a un paradigma, para solucionar presenten al desarrollar sistemas.

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:
Todas las anteriores

Pregunta 13

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuáles de los siguientes son síntomas que podemos estar ante un antipatrón?

- i. Clases con más de 60 atributos y operaciones.
- ii. Un diseño legado que no ha sido reprogramado correctamente e
- iii. Nuevos desarrollos dependen demasiado de una herramienta
- iv. Clase de tipo "Blob" puede ser resultar costoso de cargar en men

Seleccione la respuesta correcta:

- ☒ a. i,ii,iv
- ☐ b. Todos los síntomas son correctos
- ☐ c. i,ii,iii
- ☐ d. ii,iii,iv

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: i,ii,iv

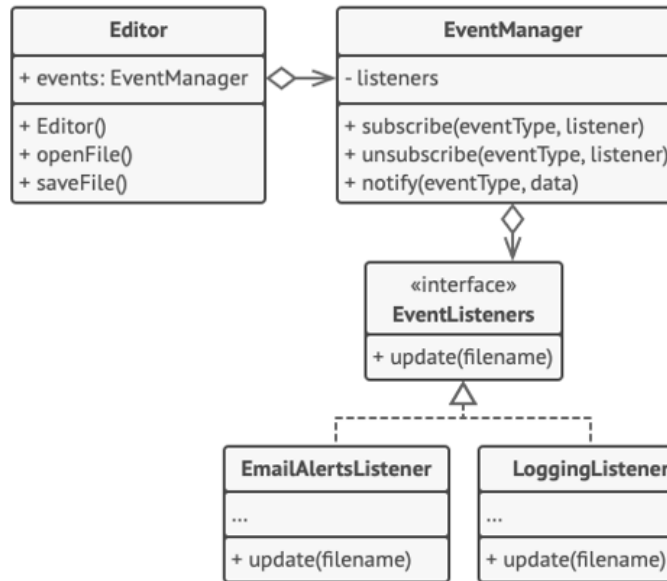
Pregunta 14

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00



Dada la siguiente imagen:



- ☐ a. Visitor
- ☒ b. Observer
- ☐ c. Decorator
- ☐ d. Mediator

Respuesta correcta

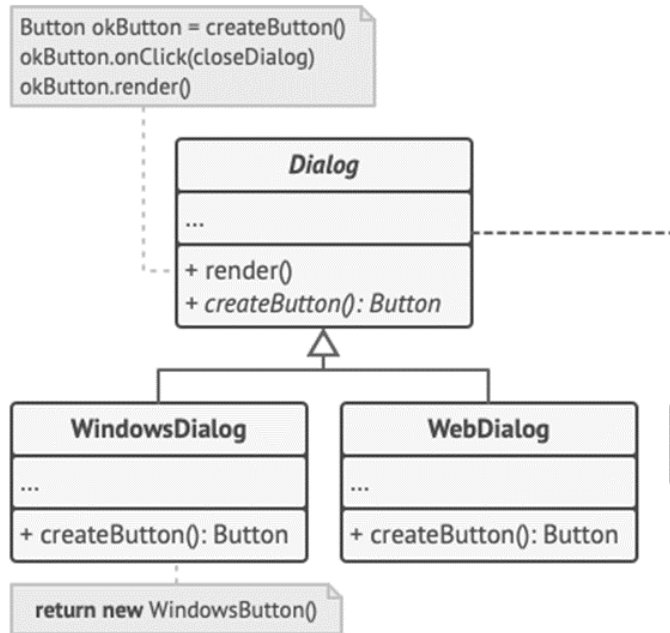
La respuesta correcta es:
Observer

Pregunta 15

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre
1,00

Dada la siguiente imagen:



- ☐ a. Bridge
- ☐ b. Builder
- ☐ c. Chain of Responsibility
- ☒ d. Factory method

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Factory method

Actividad previa

Ir a...