

Evaluación Tipo 1

1- ¿Cuál es la descripción que crees que define mejor el concepto 'clase' en la programación orientada a objetos? (10p)

- a) Es un tipo particular de variable 0
- b) Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos**
- c) Es una categoría de datos ordenada secuencialmente
- d) Es un concepto similar al de 'array'

2- ¿Qué elementos crees que definen a un objeto?(10p)

- a) Sus cardinalidad y su tipo
- b) Sus atributos y sus métodos**
- c) Su interfaz y los eventos asociados
- d) La forma en que establece comunicación e intercambia mensajes

3- ¿Qué código de los siguientes tiene que ver con la herencia?(10p)

- a) **public class Componente extends Producto**
- b) public class Componente inherit Producto
- c) public class Componente implements Producto
- d) Public class Componente belongs Producto

4- ¿Qué significa instanciar una clase?(10p)

- a) Duplicar una clase
- b) Eliminar una clase
- c) Crear un objeto a partir de la clase**
- d) Conectar dos clases entre sí

5- En Java, ¿a qué nos estamos refiriendo si hablamos de 'Swing'? (10p)

- a) Una función utilizada para intercambiar valores
- b) Un framework específico para Android
- c) Es el sobrenombre de la versión 1.3 del JDK
- d) Una librería para construir interfaces gráficas**

6- ¿Qué es Eclipse? (10p)

- a) Una librería de Java
- b) Una versión de Java especial para servidores
- c) Un IDE para desarrollar aplicaciones**
- d) Ninguna de las anteriores

7- ¿Qué es el bytecode en Java? (10p)

- a) El formato de intercambio de datos
- b) El formato que obtenemos tras compilar un fuente .java**
- c) Un tipo de variable
- d) Un depurador de código

8- ¿Qué código asociarías a una Interfaz en Java? (10p)

- a) interface Product**
- b) Componente cp = new Componente (interfaz)
- c) public class componente interface Product
- d) public class Componente implements Printable**

9- ¿Qué significa sobrecargar (overload) un método? (10p)

- a) Editarlo para modificar su comportamiento
- b) Cambiarle el nombre dejándolo con la misma funcionalidad
- c) Crear un método con el mismo nombre pero diferentes argumentos**
- d) Añadirle funcionalidades a un método

10- ¿Qué es una excepción? (10p)

- a) Un error que lanza un método cuando algo va mal**
- b) Un objeto que no puede ser instanciado
- c) Un bucle que no finaliza
- d) Un error en tiempo de ejecución(runtime)**

Puntaje total = 100 puntos.

Obtenida y modificada desde

<https://www.digitallearning.es/tests/java-poo.html>