

Java POO

Total de puntos 68/100 ?

Antes de resolver esta actividad te recomendamos haber visto con atención el/los videos, la guía de este tema y haber podido resolver los ejercicios más importantes.

No será una evaluación, sino una actividad que nos permite realizar un seguimiento, tanto a los profesores como a vos, sobre lo que vas o no comprendiendo.

Sólo tendrás 1 intento ¡que no te ganen los nervios! Buena suerte!

Correo electrónico *

kevinfloresg1998@gmail.com

Nombre *

kevin

Apellido *

flores

Correo electrónico con el que estás registrado en Egg *

kevinfloresg1998@gmail.com



1) Responda Verdadero o Falso *

	Verdadero	Falso	Puntuación	
Cuando se coloca la palabra final precediendo la declaración de una variable la misma se transforma en una constante	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/2	✓
Una variable local no puede ser declarada en cualquier lugar del cuerpo de una clase o metodo	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	0/2	✗
El método constructor de una clase puede tener cualquier nombre	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2/2	✓
Cuando un método no devuelve ningún valor se utiliza la palabra reservada void para indicar que no devuelve nada	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/2	✓
La programación orientada a objetos es un paradigma de programación	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/2	✓



programacion

Respuestas correctas

Verdadero

Falso

Una variable local no puede
ser declarada en cualquier
lugar del cuerpo de una
clase o metodo

☐☒

✗ 2) ¿Qué es un paradigma de programación? *

0/10

- ☐ a) Es una manera de dividir los problemas en subproblemas
- ☐ b) Es una manera o estilo de programación
- ☒ c) Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos
- ☐ d) Es una categoría de datos ordenada secuencialmente

✗

Respuesta correcta

- ☒ b) Es una manera o estilo de programación

Comentarios

Incorrecto, te invitamos a repasar estos conceptos y consultar con tus compañeros.

✓ 3) ¿Qué elementos crees que definen a un objeto? *

10/10

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

✓



Comentarios

Respuesta correcta!!

✓ 4) Una clase es: *

10/10

- ☒ a) Un molde para crear múltiples objetos
- ☐ b) Un tipo de variable
- ☐ c) Un tipo de modificador de acceso
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

**Comentarios**

Respuesta correcta!!

✗ 5) El modificador de acceso private, hace que los atributos puedan ser accedidos por *0/10

- ☒ a) Cualquier clase
- ☐ b) La clase donde se encuentran
- ☐ c) El método main
- ☐ d) Ninguna de las anteriores



Respuesta correcta

- ☒ b) La clase donde se encuentran

Comentarios

Incorrecto, te invitamos a repasar estos conceptos y consultar con tus compañeros.



✗ 6) ¿Qué significa instanciar una clase? *

0/10

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

✗

Respuesta correcta

- ☒ c) Crear un objeto a partir de la clase

Comentarios

Incorrecto, te invitamos a repasar estos conceptos y consultar con tus compañeros.

✓ 7) Queremos crear una clase Java con atributos que puedan ser accedidos, ¿Qué opción elegirías como la mejor?

*10/10

- ☐ a) Atributos públicos
- ☐ b) Atributos static
- ☒ c) Atributos privados con getters y setters
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

✓

Comentarios

Respuesta correcta!!



✓ 8) Se crean anteponiendo la palabra static a su declaración: *

10/10

- ☐ a) Atributos de objeto
- ☒ b) Atributos de clase estáticos
- ☐ c) Variables finales
- ☐ d) Ninguna de las anteriores

**Comentarios**

Respuesta correcta!!

✓ 9) No puede cambiar su valor durante la ejecución del programa: *

10/10

- ☐ a) Atributos de objeto
- ☐ b) Atributos de clase
- ☒ c) Variables finales
- ☐ d) Todas las anteriores

**Comentarios**

Respuesta correcta!!



✓ 10) La programación procedural se denomina así porque se destacan los: 10/10

- ☐ a) Constructores
- ☒ b) Procedimientos o tareas que resuelven un problema
- ☐ c) Procesos
- ☐ d) Todas las anteriores



Comentarios

Respuesta correcta!!

El formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios

