

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los métodos estáticos son aquellos métodos que se pueden utilizar solamente una vez que se ha instanciado el objeto.
¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

☐ Verdadero

☒ Falso ✓

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuando creamos un objeto hay que utilizar el constructor de la clase, indicando en todos los casos los parámetros necesarios para crearlo. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

☐ Verdadero

☒ Falso ✓

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 0,70 sobre 1,00

Señala, de las siguientes definiciones referidas a objetos en programación, aquélla que en tu opinión sea la más correcta:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Un objeto es una unidad lógica de negocio que incluye datos y operaciones sobre esos datos. ✓
- ☐ b. Un objeto es una unidad lógica de negocio que agrupa acciones dentro de funciones y procedimientos.
- ☐ c. Un objeto es una unidad lógica de negocio que agrupa acciones dentro de funciones y procedimientos, y además los atributos o características especiales de cada función.
- ☐ d. Un objeto en la Programación Orientada a Objetos es el equivalente a las funciones y procedimientos en la Programación Estructurada.

Comprobar

Ha seleccionado correctamente 1.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,70/1,00**.

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 0,80 sobre 1,00

Entre las ventajas de la Programación Orientada a Objetos se encuentran:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. División entre datos y procesos.
- ☒ b. Facilidad de mantenimiento. ✓
- ☒ c. Uso de entidades reutilizables. ✓
- ☒ d. Correspondencia directa entre el espacio del problema y el espacio de la solución. ✓

Comprobar

Ha seleccionado correctamente 3.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,80/1,00**.

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 0,70 sobre 1,00

Relaciona cada sentencia con la acción que realiza:

```
InputStreamReader isr = new  
InputStreamReader(System.in);
```

Creamos un tipo de objeto que nos permite leer caracteres.



```
BufferedReader br = new BufferedReader  
(isr);
```

Leemos hasta el fin de línea.



```
Scanner teclado = new Scanner  
(System.in);
```

Creamos un tipo de objeto que nos permite leer cualquier tipo de datos.



```
System.out.println("Bienvenido, " +  
nombre);
```

Salida estándar por pantalla.



Comprobar

Ha seleccionado correctamente 4.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,70/1,00**.

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En la Programación Orientada a Objetos, los objetos se crean y entre ellos se envían mensajes, para luego ser destruidos y liberada la memoria que ocupan. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

☒ Verdadero ✓

☐ Falso

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 0,70 sobre 1,00

Señala, de las siguientes afirmaciones referidas a las dificultades surgidas de las técnicas estructuradas, aquélla que en tu opinión sea la más importante:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. El problema principal de la Programación Estructurada es que la relación entre datos y procesos queda reflejada en el programa, por lo que cualquier cambio en el proceso o en los datos supone cambios importantes en el propio programa.
- ☐ b. El principal problema de la Programación Estructurada es que los programas no hacen una división entre datos y procesos.
- ☒ c. El principal problema de la Programación Estructurada es que los programas no reflejan de manera fácil y efectiva las entidades del mundo real. ✓
- ☐ d. Todas las anteriores son correctas.

Comprobar

Ha seleccionado correctamente 1.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,70/1,00**.

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Un objeto tiene una parte privada, a la que sólo es posible acceder a través de los métodos internos de dicho objeto.
¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,00/1,00**.

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 0,70 sobre 1,00

Cuando establecemos el paquete al que pertenece una clase usando la sentencia `package Nombre_de_Paquete`; debemos tener en cuenta que:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. La sentencia `package` debe aparecer siempre que declaremos una clase.
- ☐ b. Deberemos crear un directorio que se llame como el nombre de la clase que va contenida en el paquete.
- ☒ c. La sentencia `package` debe ir al principio de la clase. ✓
- ☐ d. Todas son correctas.

Comprobar

Ha seleccionado correctamente 1.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría 0,70/1,00.

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un paquete es un conjunto de clases que tienen alguna relación entre sí. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.