

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

En la clase `Double` disponemos de un método que nos permite pasar una cadena, que contiene un número, a un tipo de dato numérico con el que podemos hacer operaciones, ¿cuál de las siguientes líneas sería una conversión válida?

Seleccione una:

- ☐ a. `double d=Double.fromString("33.4");`
- ☐ b. `double d=Double.dobleValue("33.4");`
- ☐ c. `double d=Double.valueOf("33.4").toDouble();`
- ☒ d. `double d=Double.valueOf("33.4").doubleValue();` ✓

[Quitar mi elección](#)

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

A continuación, se muestra un listado de métodos que permiten comprobar, a través de la clase `Matcher`, si una cadena encaja con un patrón, ¿cuál de ellos debe usarse para hacer uso de los métodos `start` y `end`, también disponibles en la clase `Matcher`? (Imagina que `m` es una instancia de la clase `Matcher`.)

Seleccione una:

- ☒ a. `m.find()` ✓
- ☐ b. `m.search()`
- ☐ c. `m.lookingAt()`
- ☐ d. `m.matches()`

[Quitar mi elección](#)

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

¿Cuáles de los siguientes métodos nos permiten insertar elementos de un `TreeSet`?

Seleccione una:

- ☐ a. `append()`
- ☐ b. `insert()`
- ☒ c. `add()` ✓
- ☐ d. `offer()`

[Quitar mi elección](#)

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 0,90
sobre 1,00

¿Cuál de las siguientes formas sería la mejor forma de definir una lista de enteros?

Seleccione una:

- ☐ a. `LinkedHashSet <Integer> t=new LinkedHashSet<Integer>();`
- ☒ b. `LinkedList <Integer> t; t=new LinkedList<Integer>();` ✓
- ☐ c. `LinkedList t; t=new LinkedList();`
- ☐ d. `LinkedHashSet t=new LinkedHashSet();`

[Quitar mi elección](#)

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría **0,90/1,00**.

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 0,00
sobre 1,00

Los genéricos permiten realizar clases y métodos que pueden trabajar con cualquier tipo de dato: `int`, `String`, `long`, etcétera. Para crearlas hay que definir en la clase genérica un parámetro formal de tipo `""` justo después del nombre de la clase. ¿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 6

Correcta

Se puntúa 0,00
sobre 1,00

Para indicar que una clase genérica solo admite un tipo base que extiende otra clase, por ejemplo `TClass`, hay que poner el parámetro formal de tipo de la siguiente forma: `""`. ¿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 7

Correcta

Se puntúa 0,70
sobre 1,00

Dada una lista `t` de datos tipo `Integer`, ¿cómo podríamos mostrar todos los elementos de la lista?

Seleccione una:

- ☐ a. `for (Integer j:t) System.out.println(t);`
- ☐ b. `for (t:Integer j) System.out.println(j);`
- ☒ c. `Iterator it= t.iterator(); while(it.hasNext()) System.out.println(it.next());` ✓
- ☐ d. No se puede tener una lista de datos tipo `Integer` dado que son objetos inmutables.

[Quitar mi elección](#)

Comprobar

Correcta

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

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 0,70
sobre 1,00

¿Cuáles de las siguientes colecciones no permiten duplicados?

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. `TreeSet`. ✓
- ☒ b. `HashSet`. ✓
- ☐ c. `ArrayList`.
- ☐ d. `LinkedList`.

Comprobar

Ha seleccionado correctamente 2.

Correcta

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

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

El método `getLength()` disponible en todos los arrays permite obtener el tamaño del array. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

La capacidad de las estructuras denominadas dinámicas...

Seleccione una:

- ☐ a. Es infinita.
- ☐ b. Se establece en el momento de la creación.
- ☒ c. Crece conforme insertamos nuevos elementos. ✓
- ☐ d. Depende de los elementos que se inserten.

[Quitar mi elección](#)

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Actividad previa

[Contenidos teóricos \(Versión
imprimible\).](#)

Ir a...

Siguiente actividad

[Tarea para PROG06.](#)