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: O 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: O 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:	

 $\ \square$ 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

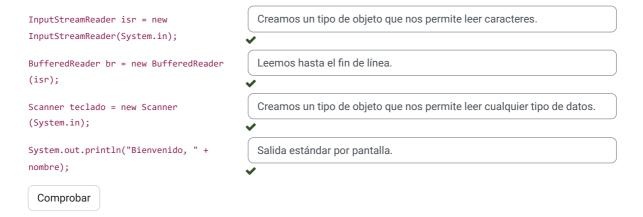
Ha seleccionado correctamente 3.

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:



Ha seleccionado correctamente 4.



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:



Comprobar



Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 7		
Correcta		
Se puntúa 0	,70 sobre 1,00	
	de las siguientes afirmaciones referidas a las dificultades surgidas de las técnicas estructuradas, aquélla que en tu 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.	
Comp	probar	
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 p) vara este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría 0,00/1,00 .	