

**Comenzado el** jueves, 14 de marzo de 2024, 20:34

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** jueves, 14 de marzo de 2024, 20:42

**Tiempo empleado** 7 minutos 37 segundos

**Calificación** 8,30 de 10,00 (83%)

**Pregunta 1**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Con qué nombre son conocidas aquellas clases cuya única función es la de ser superclase en una jerarquía, sin que llegue a haber nunca instancias de ellas?

Seleccione una:

- ☐ a. Clases básicas.
- ☒ b. Clases abstractas. ✓
- ☐ c. Clases jerárquicas.
- ☐ d. Ese tipo de clases no tienen sentido y no existen en Java.

La respuesta correcta es: Clases abstractas.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

**Pregunta 2**

Correcta

Se puntúa 0,90 sobre 1,00

¿Cómo podrías acceder al constructor de la superclase de una determinada clase?

Seleccione una:

- ☐ a. Mediante la referencia `builder`.
- ☐ b. Mediante la referencia `superbuilder`.
- ☒ c. Mediante la referencia `super`. ✓
- ☐ d. Mediante la referencia `this`.

La respuesta correcta es: Mediante la referencia `super`.

Correcta

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

### Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 0,90 sobre 1,00

¿Sobre qué elementos puede aplicarse el modificador `private`?

Seleccione una:

- ☐ a. Clases y atributos.
- ☐ b. Sólo atributos.
- ☐ c. Clases, atributos y métodos.
- ☒ d. Atributos y métodos. ✓

La respuesta correcta es: Atributos y métodos.

Correcta

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

### Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Para qué estructura existe la herencia múltiple en Java?

Seleccione una:

- ☐ a. Para clases.
- ☒ b. Para interfaces. ✓
- ☐ c. Para clases que implementen la interfaz `Multiple`.
- ☐ d. En ningún caso.

La respuesta correcta es: Para interfaces.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 0,80 sobre 1,00

¿Qué clase Java define e implementa el comportamiento común a todas las clases (incluidas las que desarrolle el programador)?

Seleccione una:

- ☐ a. `Template`.
- ☒ b. `Object`. ✓
- ☐ c. `Class`.
- ☐ d. No existe tal clase en Java.

La respuesta correcta es: `Object`.

Correcta

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

### Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Si una clase tiene algún método abstracto es obligatorio que la clase sea abstracta. En las subclases que hereden de esta clase, esos métodos tendrán que ser completamente definidos o bien habrá que declarar esas subclases también como abstractas. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un método abstracto no puede ser estático. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

### Pregunta 8

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Si una clase contiene algún método abstracto, tendrá que ser obligatoriamente una clase abstracta. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✗

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Incorrecta

Puntos para este envío: 0,00/1,00.

### Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 0,80 sobre 1,00

En Programación Orientada a Objetos, ¿con qué nombre es conocido el mecanismo que permite crear clases basadas en otras existentes?

Seleccione una:

- ☐ a. Polimorfismo.
- ☐ b. Derivación.
- ☒ c. Herencia. ✓
- ☐ d. Encapsulación.

La respuesta correcta es: Herencia.

Correcta

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

### Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 0,90 sobre 1,00

¿Qué hay que hacer en Java para crear un objeto polimórfico?

Seleccione una:

- ☐ a. Utilizar la palabra reservada `polimorphic`.
- ☐ b. Declarar una variable como referencia a un objeto de una clase determinada y posteriormente asignar a esa variable referencias a objetos de otras clases diferentes.
- ☒ c. Declarar una variable como referencia a un objeto de una clase determinada que tenga clases derivadas y así posteriormente se podrán asignar a esa variable referencias a objetos de subclases de la clase referencia inicial. ✓
- ☐ d. En Java no es posible el polimorfismo.

La respuesta correcta es: Declarar una variable como referencia a un objeto de una clase determinada que tenga clases derivadas y así posteriormente se podrán asignar a esa variable referencias a objetos de subclases de la clase referencia inicial.

Correcta

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