

Preguntas para comprobación de lectura

Capítulo 10 del libro de Mitchel “Concepts in Programming Languages” (2003)

Preparado por: Luis Daniel Benavides Navarro.

Fecha: Abril 13 del 2011

1. Los conceptos básicos de la programación Orientada a Objetos son:

2. El concepto de abstracción se ajusta mejor a:

- a. Una relación entre las interfaces de clases
- b. Una relación de implementación
- c. Acceso a un componente solo de acuerdo a la interface definida
- d. La respuesta a mensajes es determinada en tiempo de ejecución

3. Todos los lenguajes de Objetos usan clases:

- a. falso
- b. verdadero

4. Inheritance is subtyping

- a. falso
- b. verdadero

5. Los patrones de diseño son verificados formalmente

- a. falso
- b. verdadero

6. El siguiente código Java compila?

```
class A{
```

```
class B extends A{
```

```
...
```

```
A va = new B();
```

```
...
```

- a. Si
- b. No