

[Área personal](#) > [Cursos](#) > [Facultad de Ingeniería y Ciencias Agrarias](#) > [Grado](#) > [Ingeniería Informática](#) > [232021615FM](#)
> [Exámenes Parciales](#) > [Parcial TEORÍA](#)

Comenzado el lunes, 6 de noviembre de 2023, 08:47

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 6 de noviembre de 2023, 09:50

Tiempo empleado 1 hora 2 minutos

Puntos 22/30

Calificación 7 de 10 (73%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

10117 - Seleccione los tipos de visibilidad que existen en la POO:

- ☐ a. Static
- ☐ b. Final
- ☐ c. Ninguna de las opciones
- ☐ d. Package
- ☒ e. Public ✓
- ☒ f. Private ✓
- ☒ g. Protected ✓
- ☐ h. Abstract

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:

Private,

Public,

Protected

Pregunta 2

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,67 sobre 1,00

10120 - En la POO, abstracción...

- ☐ a. ... es la generalización conceptual de los atributos y métodos de un determinado conjunto de objetos
- ☒ b. ... hace referencia a quitar las propiedades y acciones de un objeto para dejar solo aquellas que sean necesarias para la resolución del problema en cuestión ✓
- ☐ c. ... ninguna de las opciones
- ☒ d. ... consiste en abstraer los métodos y los datos comunes a un conjunto de objetos y almacenarlos en una clase ✓

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 2.

Las respuestas correctas son:

... es la generalización conceptual de los atributos y métodos de un determinado conjunto de objetos,

... hace referencia a quitar las propiedades y acciones de un objeto para dejar solo aquellas que sean necesarias para la resolución del problema en cuestión,

... consiste en abstraer los métodos y los datos comunes a un conjunto de objetos y almacenarlos en una clase

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

10109 - Cuales son los mecanismos utilizados por la POO?

- ☒ a. Objetos ✓
- ☐ b. Herencia
- ☐ c. Polimorfismo
- ☒ d. Mensajes ✓
- ☐ e. Visibilidad
- ☒ f. Métodos ✓
- ☐ g. Asociación
- ☐ h. Encapsulamiento
- ☒ i. Clases ✓
- ☐ j. Abstracción

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:

Objetos,

Clases,

Mensajes,

Métodos

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

10115 - Los objetos de una misma clase se distinguen entre si...

- ☒ a. ... por sus atributos ✓
- ☐ b. ... por sus constructores
- ☐ c. ... por sus operaciones
- ☐ d. ... ninguna de las opciones
- ☐ e. ... todas las opciones
- ☐ f. ... por la clase a la que pertenecen

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

... por sus atributos

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

10124 - Polimorfismo...

- ☒ a. ... es la capacidad de los distintos objetos (pertenecientes a distintas clases) de reaccionar a un mismo mensaje, pero cada uno a su manera ✓
- ☐ b. ... es la capacidad de los distintos objetos (pertenecientes a distintas clases) de reaccionar a un mismo mensaje de la misma manera
- ☐ c. ... es la capacidad de los distintos objetos (pertenecientes a la misma clase) de reaccionar a un mismo mensaje, pero cada uno a su manera
- ☐ d. Ninguna de las opciones
- ☐ e. ... es la capacidad de los objetos de reaccionar a un mismo mensaje sin implementar

Respuesta correcta

Polimorfismo...

La respuesta correcta es:

... es la capacidad de los distintos objetos (pertenecientes a distintas clases) de reaccionar a un mismo mensaje, pero cada uno a su manera

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un modelo...

- ☐ a. ... es una forma económica de estudiar algo
- ☐ b. ... es una simplificación de la realidad
- ☒ c. ... es todas las opciones ✓
- ☐ d. ... es la representación de algo que existe
- ☐ e. ... es una forma de aprender más del dominio

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

... es todas las opciones

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una relación de agregación...

- ☐ a. Ninguna de las opciones
- ☐ b. ... se representa con una flecha
- ☒ c. ... se representa con un rombo vacío ✓
- ☐ d. ... se representa con un rombo relleno
- ☐ e. ... no necesita ninguna representación en sus extremos

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

... se representa con un rombo vacío

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una clase puede tener un padre, varios padres o ninguno

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una operación puede representarse con o sin paréntesis, dependiendo de si tiene o no argumentos

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 10

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,75 sobre 1,00

Dentro de los bloques básicos de UML, las relaciones pueden dividirse en:

- ☐ a. Agrupación
- ☐ b. Comportamiento
- ☐ c. Realización
- ☐ d. Anotación
- ☒ e. Asociación ✓
- ☒ f. Dependencia ✓
- ☐ g. Estructurales
- ☒ h. Generalización ✓

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 3.

Las respuestas correctas son:

Dependencia,

Asociación,

Generalización,

Realización

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En una clase, su responsabilidad es la visión de más bajo nivel que podemos tener de ella

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 12

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,67 sobre 1,00

Los nombres de clase deben tener las siguientes características:

- ☐ a. Ser descriptivo
- ☐ b. Todas las opciones
- ☒ c. Estar en Singular ✓
- ☐ d. Tener obligatoriamente atributos y métodos
- ☒ e. Ser sustantivos ✓
- ☐ f. Ser un verbo o acción
- ☐ g. Ser pública

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 2.

Las respuestas correctas son:

Ser sustantivos,

Estar en Singular,

Ser descriptivo

Pregunta 13

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Dentro de los bloques básicos de UML, los elementos pueden dividirse en:

- ☒ a. Comportamiento ✓
- ☒ b. Estructurales ✓
- ☐ c. Realización
- ☐ d. Generalización
- ☒ e. Agrupación ✓
- ☐ f. Dependencia
- ☒ g. Anotación ✓
- ☐ h. Asociación

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:

Estructurales,

Comportamiento,

Agrupación,

Anotación

Pregunta 14

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una relación de asociación...

- ☐ a. ... representa una relación de padre/hijo entre clases
- ☐ b. ... se representa con una línea continua y punta de flecha (triángulo blanco)
- ☒ c. ... es una relación estructural que especifica que los objetos de una clase están relacionados con los de la otra clase ✓
- ☐ d. ... es un elemento de composición

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

... es una relación estructural que especifica que los objetos de una clase están relacionados con los de la otra clase

Pregunta 15

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una relación de asociación...

- ☐ a. ... es un tipo de relación "está compuesto por"
- ☐ b. Ninguna de las opciones
- ☐ c. ... es un tipo de relación "es una parte de"
- ☒ d. ... es un tipo de relación "se relaciona con" ✓
- ☐ e. ... es un tipo de relación "es un tipo de"

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

... es un tipo de relación "se relaciona con"

Pregunta 16

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

(J) Un identificador...

- ☐ a. ... nombra a una clase
- ☐ b. ... nombra a un método
- ☒ c. Todas las opciones ✓
- ☐ d. ... nombra a una variable
- ☐ e. ... nombre a un objeto

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Todas las opciones

Pregunta 17

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

(J) En un bucle "*while/do while*"...

- ☐ a. ... "*continue*" detiene la ejecución del ciclo y salta a la instrucción siguiente del ciclo
- ☐ b. ... "*break*" detiene la ejecución del ciclo y vuelve a iniciar con la próxima iteración
- ☐ c. ... en su forma "*while*" siempre se ejecuta por lo menos una vez
- ☒ d. ... "*break*" detiene la ejecución del ciclo y salta a la instrucción siguiente del ciclo ✓
- ☒ e. ... "*continue*" detiene la ejecución del ciclo y vuelve a iniciar con la próxima iteración ✓
- ☒ f. ... en su forma "*do/while*" siempre se ejecuta por lo menos una vez ✓

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:

... en su forma "*do/while*" siempre se ejecuta por lo menos una vez,

... "*break*" detiene la ejecución del ciclo y salta a la instrucción siguiente del ciclo,

... "*continue*" detiene la ejecución del ciclo y vuelve a iniciar con la próxima iteración

Pregunta 18

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,67 sobre 1,00

(J) Para el tratamiento de excepciones, marque las opciones verdaderas:

- ☐ a. Puede haber o no bloques "*catch*"
- ☒ b. Debe haber si o si solo un bloque "*try*" ✓
- ☐ c. Puede haber opcionalmente un solo bloque "*try*"
- ☐ d. Puede haber opcionalmente un varios bloques "*finally*"
- ☒ e. Puede haber opcionalmente un solo bloque "*finally*" ✓
- ☐ f. Debe haber si o si solo un bloque "*finally*"
- ☐ g. Debe haber si o si solo un bloque "*catch*"
- ☐ h. Puede haber opcionalmente varios bloques "*try*"

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 2.

Las respuestas correctas son: Debe haber si o si solo un bloque "*try*",

Puede haber opcionalmente un solo bloque "*finally*",

Puede haber o no bloques "*catch*"

Pregunta 19

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

(J) La máquina virtual de Java (JVM - Java Virtual Machine) ejecuta...

- ☐ a. ... un archivo .src
- ☐ b. Ninguna de las opciones
- ☐ c. ... un archivo .exe
- ☐ d. ... un archivo .java
- ☐ e. ... un archivo .jvm
- ☒ f. ... un archivo .class ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

... un archivo .class

Pregunta 20

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

(J) Indique cuales de estas aseveraciones sobre los funciones son VERDADERAS:

- ☐ a. Siempre debe existir la palabra reservada "return" en una función, aún cuando no devuelva ningún valor
- ☐ b. Para llamar a una función hace falta utilizar la palabra reservada "call"
- ☒ c. Si una función devuelve un valor, debe ser parte de una expresión ✓
- ☒ d. Una función puede retornar un valor o no ✓
- ☐ e. Si una función se declara como "void" significa que puede retornar un valor de cualquier tipo primitivo

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:

Una función puede retornar un valor o no,

Si una función devuelve un valor, debe ser parte de una expresión

Pregunta 21

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

(J) El tipo primitivo "*char*" tiene un tamaño de:

- ☐ a. 16 bits
- ☐ b. 64 bits
- ☐ c. 32 bits
- ☐ d. 1 bit
- ☒ e. 8 bits ✖

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es:

16 bits

Pregunta 22

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

(J) Las variables de instancia o de objetos...

- ☒ a. ... son aquellas de las que solo existe una sola copia ✖
- ☐ b. ... van precedidas de la palabra reservada "*static*"
- ☒ c. ... están definidas dentro de un objeto ✔
- ☐ d. ... son estáticas
- ☐ e. ... son solo visibles dentro del método donde fueron definidas
- ☒ f. ... son las que se envían o reciben a una función o un método ✖
- ☐ g. ... son aquellas que van precedidas de la palabra reservada "*final*"
- ☐ h. ... no son estáticas

Respuesta incorrecta.

Las respuestas correctas son:

... están definidas dentro de un objeto,

... no son estáticas

Pregunta 23

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

(J) En Java las funciones deben ser definidas antes de ser utilizadas (prototipado)

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ❌
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 24

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

(J) Marcar de las siguientes afirmaciones sobre los identificadores las que son verdaderas

- ☒ a. Las constantes se escriben en mayúscula, con un guión bajo (_) como separador de palabras ✓
- ☐ b. Los nombres de los métodos se escriben con la primer letra en mayúscula
- ☒ c. Para nombres multipalabra, para todas las palabras (excepto la primera) se utiliza la primer letra en mayúscula y el resto en minúscula ✓
- ☐ d. Para nombres multipalabra, para todas las palabras (excepto la primera) se utiliza la primer letra en minúscula y el resto en mayúscula
- ☐ e. Los nombres de clases se escriben con la primer letra en minúscula
- ☒ f. Los nombres de clases se escriben con la primer letra en mayúscula ✓
- ☒ g. Los nombres de los métodos se escriben con la primer letra en minúscula ✓
- ☐ h. Las constantes se escriben en mayúscula, con un guión medio (-) como separador de palabras

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son:

Los nombres de clases se escriben con la primer letra en mayúscula,

Los nombres de los métodos se escriben con la primer letra en minúscula,

Para nombres multipalabra, para todas las palabras (excepto la primera) se utiliza la primer letra en mayúscula y el resto en minúscula,

Las constantes se escriben en mayúscula, con un guión bajo (_) como separador de palabras

Pregunta 25

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,50 sobre 1,00

(J) Los literales...

- ☐ a. ... son las formas textuales en las que deben escribirse las funciones
- ☒ b. ... pueden ser de varios tipos (de números, booleanos, etc) ✓
- ☒ c. ... solo pueden aplicarse a los métodos y datos miembro ✗
- ☐ d. ... son todos los valores que puede tomar un string o cadena de caracteres
- ☒ e. ... son el conjunto de valores posibles que puede tomar una variable ✓

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado demasiadas opciones.

Las respuestas correctas son: ... son el conjunto de valores posibles que puede tomar una variable,
... pueden ser de varios tipos (de números, booleanos, etc)

Pregunta 26

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,17 sobre 1,00

(J) Marque las opciones correctas:

- ☒ a. El overriding y la sobrecarga es lo mismo, solo que la primera aplica a las clases y la segunda a las funciones ✗
- ☐ b. Los miembros declarados como "*protected*" pueden ser accedidos por las clases que se encuentran en el mismo paquete
- ☒ c. Los constructores de la clases padre (a diferencia del resto de sus funciones miembro) no son heredados por las clases hija ✓
- ☒ d. La palabra clave "this" hace referencia a los miembros de la instancia actual ✓
- ☐ e. Al crear un objeto de una clase derivada, primero se llama al constructor de la clase base y luego al de la clase derivada

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 2.

Las respuestas correctas son:

Los constructores de la clases padre (a diferencia del resto de sus funciones miembro) no son heredados por las clases hija,
Al crear un objeto de una clase derivada, primero se llama al constructor de la clase base y luego al de la clase derivada,
La palabra clave "this" hace referencia a los miembros de la instancia actual

Pregunta 27

Parcialmente correcta

Se puntúa 0,50 sobre 1,00

(J) Marque las opciones correctas sobre los constructores:

- ☐ a. Si no se declara un constructor se obtiene un error en tiempo de ejecución
- ☒ b. Si no se declara un constructor se crea uno por defecto sin argumentos ✓
- ☒ c. Solo puede haber un constructor por cada clase ✗
- ☒ d. El constructor de una clase posee el mismo nombre que la clase ✓
- ☐ e. Un constructor no es una función miembro de una clase

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado demasiadas opciones.

Las respuestas correctas son:

El constructor de una clase posee el mismo nombre que la clase,

Si no se declara un constructor se crea uno por defecto sin argumentos

Pregunta 28

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

(J) Marque las opciones correctas:

- ☐ a. Un dato miembro "static" no puede ser declarado como "final"
- ☐ b. Los datos miembro "static" solo pueden ser accedidos por los objetos de su misma clase
- ☒ c. Al declarar un dato miembro "static" estamos diciendo que solo existirá una sola copia del mismo ✓
- ☐ d. No puede haber métodos miembro "static", solo existen datos miembros de ese tipo
- ☒ e. Un dato miembro "static" se declara anteponiendo la palabra reservada "static" ✓
- ☐ f. Los datos miembro "static" se declaran en forma automática por el compilador
- ☒ g. Un dato miembro "static" existe aunque no existan objetos de la clase ✓

Respuesta correcta

Las respuestas correctas son: Al declarar un dato miembro "static" estamos diciendo que solo existirá una sola copia del mismo,

Un dato miembro "static" existe aunque no existan objetos de la clase,

Un dato miembro "static" se declara anteponiendo la palabra reservada "static"

Pregunta 29

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

(J) Marque las opciones verdaderas:

- ☐ a. La declaración de un dato miembro se realiza igual que el resto de las variables.
- ☒ b. Cuando hablamos de miembros de una clase, la restricción de acceso y la visibilidad se declaran de diferente forma ✗
- ☐ c. La declaración de una función miembro se hace igual que las demás funciones
- ☒ d. Un mismo identificador para un dato miembro no puede ser utilizado en varias clases ✗
- ☐ e. Una función miembro puede definirse tanto dentro como fuera de su clase

Respuesta incorrecta.

Las respuestas correctas son:

La declaración de un dato miembro se realiza igual que el resto de las variables.

,

La declaración de una función miembro se hace igual que las demás funciones

Pregunta 30

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

(J) Marque las opciones correctas:

- ☒ a. Todos los objetos deben ser instanciados antes de usarse ✓
- ☐ b. Los objetos no se instancian en forma explícita, la JVM los instancia por defecto
- ☐ c. Todos los objetos deben ser declarados antes de usarse
- ☒ d. No es necesario declarar los objetos si no se van a utilizar ✗

Respuesta incorrecta.

Las respuestas correctas son:

Todos los objetos deben ser instanciados antes de usarse,

Todos los objetos deben ser declarados antes de usarse

[Actividad anterior](#)[◀ Bibliografía POO1](#)[Ir a...](#)[Actividad siguiente](#)

Notas parcial práctica UML (tema 1) ►



Entornos Virtuales de Aprendizaje
Universidad Católica Argentina
SIED

