

Programación orientada a objetos. Primer parcial 2000.

12 de abril de 2000.

1. Supongan un objeto de la clase "Cuenta bancaria" con un método "Saldo". El método "Saldo" puede retornar el valor de un atributo o calcularlo a partir de las operaciones realizadas en la cuenta. ¿Es importante para los clientes de los objetos de esa clase saber cómo se calcula el saldo? ¿Por qué?
10 puntos.
2. Definan los siguientes términos: **tipo, operación, clase, método**. Indiquen la relación que pudiera existir entre ellos.
20 puntos.
3. ¿Puede un objeto de una clase recibir y procesar un mensaje cuyo selector corresponde a un método de una clase anclada? ¿Por qué?
10 puntos.
4. ¿Cómo se puede hacer para saber si dos objetos son **iguales**? ¿Es una solución funcionar también para saber si son **elmismo**? En caso afirmativo expliquen por qué. En caso negativo ¿cómo hacen para saber si son elmismo?
20 puntos.
5. En la descomposición orientada a objetos vemos el mundo como una colección significativa de agentes autónomos que colaboran para mostrar un nivel más elaborado de comportamiento. Para que esto funcione son necesarios los contratos y las responsabilidades. Definan **contratos y responsabilidades** y justifiquen la afirmación anterior.
20 puntos.
6. ¿Cómo pueden la **abstracción**, la **encapsulación**, la **modularidad** y la **jerarquía** proveer la ilusión de simplicidad?
20 puntos.