

Primer Cuestionario de Promoción

1. Cuando en el objeto *a* de la clase *A*, ejecutamos el método *m*, que tiene el siguiente código:

```
e = new Estudiante ()
```

La respuesta correcta es: Creamos un objeto de la clase Estudiante, que será conocido por ***a*** mediante la variable ***e***

2. Los objetos tienen variables de instancia que permiten caracterizar su estructura.

La respuesta correcta es: Las variables de instancia están encapsuladas y solo son accesibles por los métodos que ejecuta el objeto. Para acceder una variable del objeto *A*, necesitamos enviarle un mensaje.

3. Para poder funcionar los objetos conocen

La respuesta correcta es: A otros objetos a los que pueden enviarle mensajes usando el protocolo que dichos objetos exhiben

4. Creamos clases para

La respuesta correcta es: Representar la estructura y el comportamiento de todos los objetos que son instancias de la clase

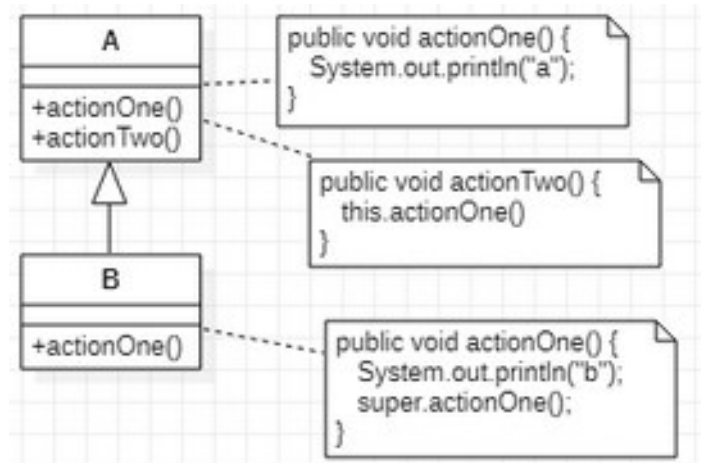
5. En un programa construido con objetos

La respuesta correcta es: No hay un objeto más importante que otros. El comienzo de una aplicación depende del flujo de control, de decisiones del desarrollador, del tipo de interacción, etc

Segundo Cuestionario de Promoción

1. Sabiendo que la expresión `System.out.println("algo")` imprime un string por la salida estándar, y dado el siguiente diseño, seleccione la afirmación correcta de la lista:

La respuesta correcta es: La expresión `(new B()).actionOne()` imprime "b" y luego "a" por la salida estándar.



2. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: Las interfaces nos permiten definir tipos desacoplándolos de sus implementaciones

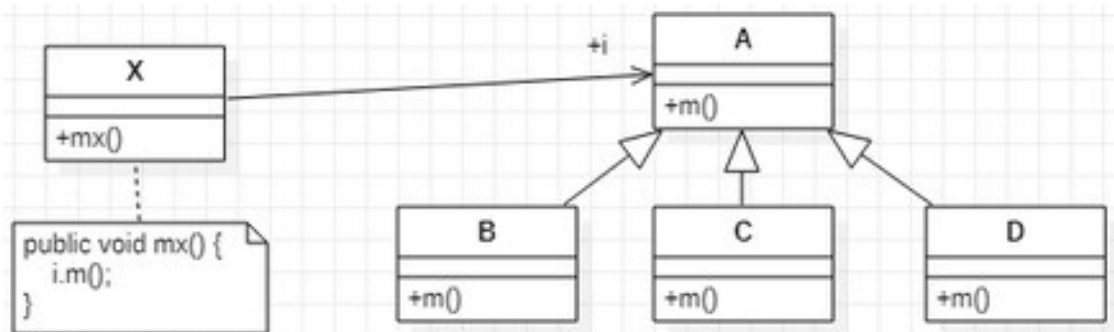
3. Decimos que en un lenguaje de programación orientado a objetos existe polimorfismo cuando

La respuesta correcta es: el mensaje `m()` puede ser recibido por objetos de clases diferentes.

4. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: Un tipo en un lenguaje orientado a objetos es un conjunto de firmas de métodos

5.



Supongamos que tenemos una clase **A**, con sub-clases **B**, **C** y **D**. En todas ellas tenemos una implementación del método `m()`.

Supongamos que tenemos también la clase **X** con una variable de instancia `i` de tipo **A**.

Supongamos que como respuesta a un mensaje enviado a una instancia de **X** se ejecuta el método de `mx()`, en el que se envía a `i` el mensaje `m()`.

El binding dinámico nos permite:

La respuesta correcta es: Evitar el chequeo explícito de el tipo al que pertenece el objeto apuntado por la variable *i* dejando que dicho objeto se encargue de decidir que método se ejecuta (usando el algoritmo usual de "lookup")

Tercer Cuestionario de Promoción

1. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: En Java, es recomendable que todos los objetos en una colección compartan un tipo.

2. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: Para filtrar una colección en Java, es recomendable utilizar el protocolo de streams.

3. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: Los tests que escribimos con JUnit son tests funcionales, automatizados, de unidad.

4. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: Es importante testear temprano, y tanto como sea el riesgo del artefacto a testear

5. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: Para escribir tests con valores de borde, identifico los bordes en las particiones de equivalencia y uso valores en esos bordes para mis tests.

Cuarto cuestionario de Promoción

1. Un buen Diseño OO debe cumplir, entre otras, con las Heurísticas:

La respuesta correcta es: Bajo Acoplamiento y alta Cohesión.

2. En Reuso de código (Herencia Vs. Composición):

La respuesta correcta es: El reuso por composición, permite usar al objeto a través de su protocolo, sin necesidad de tener que conocer su implementación

3. En los Contratos de Operaciones, las poscondiciones:

La respuesta correcta es: describen el estado y cambios del sistema después de ejecutarse la operación, utilizando conceptos del modelo conceptual o del Dominio

4. En UML, la relación de conocimiento entre objetos o instancias de clases:

La respuesta correcta es: se modela con una asociación hacia el/los objetos que se conocen, agregando en el final de la asociación nombre (rol) y multiplicidad.

5. Los Diagramas de Secuencia del Sistema (DSS) y los Diagramas de Secuencia del Diseño (DSD):

La respuesta correcta es: son ambos Diagramas de Secuencia UML que expresan interacción entre objetos, en distintas etapas del Proceso de desarrollo OO

Quinto cuestionario de Promoción

1. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: ECMAScript es un lenguaje dinámico, en el que no se indica explícitamente el tipo de las variables.

2. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: En ECMAScript, cada objeto hereda comportamiento y estado de su prototipo.

3. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: A diferencia de Java y Smalltalk, que son lenguajes orientados a objetos basados en clases, ECMAScript es basado en prototipos.

4. Seleccione la afirmación correcta

La respuesta correcta es: En Smalltalk todo se implementa con objetos y está abierto a modificación. Incluso lo que comúnmente conocemos como estructuras de control (como el if, while, etc.) se implementa como envíos de mensajes a objetos.

5. Seleccione la afirmación correcta:

La respuesta correcta es: Smalltalk es un lenguaje dinámico, en el que no se indica explícitamente el tipo de las variables.