

Comenzado el	viernes, 3 de septiembre de 2021, 14:18
Estado	Finalizado
Finalizado en	viernes, 3 de septiembre de 2021, 14:20
Tiempo empleado	2 minutos 14 segundos
Calificación	5,00 de 5,00 (100%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

A los objetos de nuestra aplicación los crean...

Seleccione una:

- ☐ a. Los objetos que pertenecen a una clase especial que controla el flujo del código
- ☐ b. Un conjunto de procedimientos especiales que se ejecutan al comenzar la aplicación
- ☒ c. Otros objetos de acuerdo a la lógica de la aplicación ✓

La respuesta correcta es: Otros objetos de acuerdo a la lógica de la aplicación

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

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

Seleccione una:

- ☐ a. Los procedimientos que escribimos pueden estar autorizados a acceder a datos de otros procedimientos
- ☒ b. 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. ✓
- ☐ c. Los objetos acceden a las variables de otros objetos en una forma semejante a los registros.

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.

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Para poder funcionar los objetos conocen

Seleccione una:

- ☐ a. Las variables más importantes del programa para poder modificarlas
- ☒ b. A otros objetos a los que pueden enviarle mensajes usando el protocolo que dichos objetos exhiben ✓
- ☐ c. Los nombres de los procedimientos de otros objetos para poder invocarlos

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

Pregunta **4**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Creamos clases para

Seleccione una:

- ☐ a. Para poder encapsular la estructura de los objetos de forma que no sea accesible
- ☐ b. Para indicar el codigo que se ejecutara cada vez que una clase es invocada
- ☒ c. Representar la estructura y el comportamiento de todos los objetos que son instancias de la clase ✓

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

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuando un objeto recibe un mensaje

Seleccione una:

- ☒ a. Ejecuta el método que corresponde al mensaje recibido ✓
- ☐ b. Invoca un procedimiento que decide cual es la acción a realizarse
- ☐ c. Decide que variables puede modificar para cumplir con la acción que le requieren

La respuesta correcta es: Ejecuta el método que corresponde al mensaje recibido

◀ Grabación de la explicación de práctica

Ir a...

Ejercicio 1 - Wallpost ▶