¿Qué es una interfaz en lenguaje Java?

Interfaz Una interfaz en Java es una colección de métodos abstractos y propiedades constantes.

¿Qué es una clase abstracta en lenguaje Java?

Una clase que declara la existencia de métodos pero no la implementación de dichos métodos.

¿Cuáles son los estereotipos que podemos aplicar a una clase y para qué utilizamos cada uno?

Entidades:

Su identidad es importante, presentan estado significativo y mutable, y poco comportamiento, fuertemente acoplado a sus características.

Símbolos:

Su identidad es importante, no presentan comportamiento más que la comparación por identidad (==) o quizás la representación textua.

Servicios/Tareas:

aquellos objetos con una fuerte carga de comportamiento independiente de su estado Objetos anémicos/DTO’s

¿Cuál es la diferencia entre mensajes síncronos y asíncronos?

La principal diferencia entre los dos sistemas de transferencia se encuentra en el momento de la transferencia programada por el punto de entrada.

¿Cómo indicamos si un mensaje es síncrono o asíncrono en un diagrama de secuencias UML2?

