



Universidad  
Rafael Landívar  
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Ingeniería  
Departamento de Ciencias Básicas  
Área de Programación  
Pensamiento Computacional  
Martes 29 de abril de 2025

### Comprobación de lectura – Clases en C#

Nombre Rubén Darío Paredes Flores Revisa Jimena Hernández

Punteo 6.5/10 Instrucciones: Encerrar en un círculo la respuesta correcta.

1. ¿Qué es una clase en programación orientada a objetos?  
A) Un conjunto de funciones sueltas  
B) Una plantilla para crear objetos ✓  
C) Una base de datos  
D) Un método especial
2. ¿Qué es un objeto en programación orientada a objetos?  
A) Una variable  
B) Una función  
C) Una instancia de una clase ✓  
D) Una clase abstracta
3. ¿Qué palabra clave define una clase en C#?  
A) class ✓ B) object C) define D) template
4. ¿Cuál de los siguientes describe mejor un atributo (o campo) en una clase?  
A) Una acción que realiza el objeto  
B) Un dato o característica del objeto ✓  
C) Una interfaz pública  
D) Una clase derivada
5. ¿Qué representa un método en una clase?  
A) Una colección de objetos  
B) Una propiedad pública  
C) Un comportamiento o acción del objeto ✓  
D) Un constructor predeterminado
6. ¿Qué palabra clave se usa para crear una nueva instancia de una clase en C#?  
A) class B) this C) create  
D) new ✓
7. ¿Qué define un constructor en una clase?  
A) Define los métodos privados  
B) Inicializa una nueva instancia de un objeto ✓  
C) Hereda miembros de la clase base  
D) Borra atributos
8. ¿Qué sucede si no defines ningún constructor en tu clase en C#?  
A) No se puede crear el objeto ✓ B) El compilador genera un constructor por defecto  
C) Se crea un constructor privado D) Se hereda automáticamente un constructor
9. ¿Qué es el encapsulamiento en programación orientada a objetos?  
A) Combinar múltiples clases en una  
B) Proteger los datos internos del objeto ✓  
C) Ocultar clases públicas  
D) Crear múltiples instancias de clases
10. ¿Qué significa que un método sea public en una clase?  
A) Solo accesible dentro de la clase  
B) Accesible desde cualquier parte del programa ✓  
C) Accesible solo en métodos estáticos  
D) Accesible solo en el constructor



Universidad  
Rafael Landívar  
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Ingeniería  
Departamento de Ciencias Básicas  
Área de Programación  
**Pensamiento Computacional**  
Martes 29 de abril de 2025

11. ¿Cuál es el modificador de acceso predeterminado para los miembros de una clase en C#?

- A) public B) private C) internal **D) protected**

X private

12. ¿Qué palabra clave se utiliza para evitar que una clase pueda ser instanciada directamente?

- A) sealed** B) abstract C) static D) override

X abstract

13. ¿Qué define el concepto de herencia en clases?

- A) Compartir propiedades entre objetos B) **Crear clases a partir de otras existentes**  
C) Compartir métodos privados D) Duplicar clases

✓

14. ¿Qué característica tienen las clases static en C#?

- A) Pueden ser instanciadas múltiples veces B) Solo contienen miembros estáticos  
C) Tienen métodos abstractos D) **Siempre requieren constructores públicos**

X B

15. ¿Qué palabra clave se usa para invocar el constructor de la clase padre en C#?

- A) super B) this **C) base** D) parent

✓

16. ¿Qué sucede si defines varios constructores en una clase en C#?

- A) Genera error de compilación B) Se utiliza la herencia múltiple  
**C) Se crea una sobrecarga de constructores** D) Solo el último es válido

✓

17. ¿Qué significa que una clase sea sealed en C#?

- A) Puede ser heredada pero no instanciada** B) No puede ser heredada  
C) Solo puede contener métodos sellados D) No puede implementar interfaces

B X

18. ¿Qué es el polimorfismo en programación orientada a objetos?

- A) Permitir a las clases cambiar de tipo en tiempo de ejecución**  
B) Permitir que métodos con el mismo nombre tengan diferentes comportamientos  
C) Ocultar atributos privados  
D) Crear múltiples instancias de clases selladas

X B

19. ¿Qué palabra clave permite que un método pueda ser sobrescrito en clases derivadas?

- A) sealed **B) override** C) virtual D) static

X C

20. ¿Qué es una interfaz en C#?

- A) Una clase base abstracta  
**B) Un tipo que define un contrato sin implementación**  
C) Una clase que contiene solo atributos  
D) Una función especial que inicializa objetos

✓