



# Programación orientada a objetos, sesión de preguntas 3

0 favorites

2 plays

20 players

## A public kahoot

### Questions (10)

#### 1 - Quiz

**¿Mecanismo por el cual una clase obtiene las características (atributos y métodos) de otra clase?**

30 sec



Polimorfismo



Instanciación



Sobrecarga de operadores



Herencia



#### 2 - True or false

**El encapsulamiento es el ocultamiento de los elementos de un objeto para ser accedidos solo a través de mensajes**

30 sec



True



False



## 3 - Quiz

**¿Numero de errores en la definición de la siguiente clase en C++?**


90 sec

- |  |   |   |
|--|---|---|
|  | 1 |  |
|  | 2 |  |
|  | 3 |  |
|  | 4 |  |

## 4 - True or false

**Los atributos son las características individuales que diferencian un objeto de otro y determinan su apariencia.**

30 sec

- |  |       |   |
|--|-------|---|
|    | True  |    |
|  | False |  |

## 5 - Quiz

**¿Abstracción simple/compleja de un elemento del mundo real asociado a un problema a resolver?**

30 sec

- |  |          |   |
|--|----------|---|
|  | Clase    |  |
|  | Objeto   |  |
|  | Variable |  |
|  | Funcion  |  |

6 - True or false

**Podemos definir informalmente una clase como una plantilla (o esqueleto) a partir de la cual se crea cualquier variable.**

30 sec



True



False



7 - Quiz

**¿Numero de errores en el siguiente programa?**

90 sec



2



3



1



4



8 - Quiz

**¿Aquellas funciones que efectúan una operación sobre un objeto y que proveen algún tipo de servicio en la ejecución?**

30 sec



Instancias



Creación de variables



Uso de constructores



Metodos



9 - True or false

**Un programa orientado a objetos consiste en un número de objetos que se comunican unos con otros enviándose mensajes.**

30 sec



True



False



10 - Quiz

**¿Numero de errores en la clase creada en el lenguaje C++?**

90 sec



3



4



2



1

