

1. ¿Una clase puede tener varios constructores, cada uno de ellos con una cantidad diferente de parámetros? Justifique su respuesta

**1.1. Verdadero**, esto es debido al polimorfismo y el programa es suficientemente inteligente como para saber a cuál constructor se debe usar dependiendo a cuantos parámetros son tomados en cuenta.

2. En C++ los atributos de las clases por defecto son:

**2.2. Públicos**

3. ¿Es posible realizar lectura y escritura de datos dentro de los métodos de las clases?

**3.1. Verdadero**

4. Cuándo una clase B hereda de una clase A:

**4.4.** Se heredan todos los métodos y atributos, pero sólo puede usarse los que tengan modo de acceso público o modo de acceso protegido

5. En C++ se permite la herencia múltiple de clases, esto se refiere a:

5.1. Se permiten crear clases derivadas o hijos a partir de varias clases padre

5.2. Se heredan los atributos de todas las clases de las cuales se está heredando

5.3. Se realiza una copia de todos los atributos en la clase que hereda

**5.4.** Todas las anteriores

6. ¿Qué diferencia hay entre los lenguajes C y C++ respecto al uso de Programación Orientada a Objetos?

**R=** El lenguaje C no posee POO, lo mas cercano que posee son los registros y no poseen seguridad.

7. ¿Por qué se dice que la Programación Orientada a Objetos favorece el encapsulamiento?

**R=** Permite aislar los atributos de un objeto del resto del programa, así no son modificados por ningún agente externo que no deba acceder a ellos.

8. ¿Cómo se representa en C++ la relación de asociación entre dos clases?

9. ¿Cómo se representa en C++ la relación de uso entre dos clases?

10. ¿Cómo se representa en C++ la relación de herencia entre dos clases?

**R=** Class Nombre: public NombreSuperClase