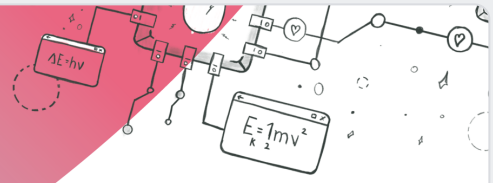


# Programación Web Full Stack



## Guía Colecciones

Puntos totales **90/100** ?

Al finalizar la guía, **es el momento de validar lo que has aprendido hasta ahora**. Por eso, es importante responder el Check de conocimiento. ¡Aprovecha este espacio para chequear qué tal vienes hasta aquí!

Antes

de resolver este cuestionario te recomendamos haber visto con atención el/los videos, la guía de este tema y haber resuelto los ejercicios. Si ya lo hiciste, ¡adelante!

*Tendrás un único intento*  
¡Buena suerte!

**Correo \***

spetrini@gmail.com

90 de 100 puntos

**Nombre \***

Sebastian

**Apellido \***

Petrini



**Documento de Identidad \***

26657356

**Correo electrónico con el que estás registrado en Egg \***

spetrini@gmail.com

✓ **1) Cual de estos paquetes es el contenedor de las colecciones: \*** 10/10

☐ a) java.lang

☒ b) java.util



☐ c) java.math

☐ d) java.awt

✗ **2) Una colección en Java es: \***

0/10

☐ a) Un grupo de objetos.

☒ b) Un grupo de clases e interfaces.



☐ c) Un grupo de procedimientos.

☐ d) Ninguna de las anteriores.

Respuesta correcta

☒ a) Un grupo de objetos.



✓ **3) El Java Collection Framework es: \***

10/10

- ☐ a) Un grupo de objetos.
- ☒ b) Un grupo de clases e interfaces ✓
- ☐ c) Un grupo de procedimientos.
- ☐ d) Ninguna de las anteriores.

✓ **4) Hablando de listas cual de estas afirmaciones es cierta \***

10/10

- ☐ Las listas no aceptan valores repetidos
- ☒ El tamaño de las listas aumenta dinámicamente ✓
- ☐ Las listas arrancan no arrancan desde 0
- ☐ Ninguna es cierta

✓ **5) En el framework de colecciones de Java un Set es: \***

10/10

- ☒ a) Una colección que no puede contener elementos duplicados ✓
- ☐ b) Una colección ordenada que puede contener elementos duplicados
- ☐ c) Un objeto que mapea conjuntos de clave valor y no puede contener valores duplicados
- ☐ d) Ninguna de las anteriores



✓ 6) Para agregar elementos en una lista se usa la función: \*

10/10

- ☐ a) lista.length();
- ☐ b) lista.size();
- ☒ c) lista.add();
- ☐ d) lista.iterator();



✓ 7) ¿Cuál de los siguientes métodos borra un elemento de una colección?

\*10/10

- ☐ a) .clear();
- ☐ b) .delete();
- ☒ c) .remove();
- ☐ d) .reset();



✓ 8) En Java un Iterator es: \*

10/10

- ☐ a) Una interface que proporciona los métodos para borrar elementos de una colección
- ☒ b) Una interface que proporciona los métodos para recorrer los elementos de una colección y posibilita el borrado de elementos
- ☐ c) Una interface que proporciona los métodos para ordenar los elementos de la colección
- ☐ d) Ninguna de las anteriores



✓ 9) El método para devolver los elementos del iterator es: \*

10/10

☐ it.hasNext()

☒ it.next() ✓

☐ it.remove()

☐ it.run()

✓ 10) Hablando de mapas cual de estas afirmaciones es cierta \*

10/10

☐ Las llaves de los mapas se pueden repetir

☐ Los mapas solo tienen valores

☐ Los mapas no se pueden ordenar

☒ Los mapas son los únicos que constan de dos valores (llave y valor) ✓

Te invitamos a responder algunas preguntas sobre el material de estudio 0 de 0 puntos

¿Te resultó clara la guía teórica de trabajo? \*

☐ Sí

☒ No

¿Te resultaron útiles los videos? \*

☐ Sí

☒ No



**Si respondiste que No a alguna de las anteriores, cuéntanos el motivo:**

Se me complico encontrar la lógica y el correcto uso de las collections, así mismo la correcta estructura del código en el uso.-

**¿Los ejercicios propuestos te ayudaron a aplicar la teoría de la guía y/o videos?** \*

☒ Sí

☐ No

**¿Qué tan desafiantes te resultaron los ejercicios?** \*

Poco desafiantes

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☒

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Muy desafiantes



**En Egg agradecemos cada oportunidad de mejora. ¿Quisieras dejar algún comentario constructivo al respecto? \***

**En caso de ser necesario, el equipo de contenidos te contactará vía email para solicitar profundizar tu idea.**

hay que hacer mas énfasis en la metodología y la estructura del código, así como también el buen uso de las herramientas y las clases

.....

Este formulario se creó en Egg Cooperation.

Google Formularios



