

Comenzado el	viernes, 3 de septiembre de 2021, 19:14
Estado	Finalizado
Finalizado en	viernes, 3 de septiembre de 2021, 19:21
Tiempo empleado	7 minutos 1 segundos
Calificación	4,00 de 5,00 (80%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En un programa construido con objetos

Seleccione una:

- ☐ a. Se comienza con un código especial que invoca al primer objeto que corresponde
- ☐ b. Es imprescindible especificar siempre un objeto que será la raíz del sistema en todas las ejecuciones
- ☒ c. No hay un objeto más importante que otros. El comienzo de una aplicación depende del flujo de control, de decisiones del desarrollador, del tipo de interacción, etc ✓

La respuesta correcta es: No hay un objeto más importante que otros. El comienzo de una aplicación depende del flujo de control, de decisiones del desarrollador, del tipo de interacción, etc

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Creamos clases para

Seleccione una:

- ☐ a. Para poder encapsular la estructura de los objetos de forma que no sea accesible
- ☒ b. Representar la estructura y el comportamiento de todos los objetos que son instancias de la clase ✓
- ☐ c. Para indicar el código que se ejecutara cada vez que una clase es invocada

La respuesta correcta es: Representar la estructura y el comportamiento de todos los objetos que son instancias de la clase

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Para poder funcionar los objetos conocen

Seleccione una:

- ☒ a. A otros objetos a los que pueden enviarle mensajes usando el protocolo que dichos objetos exhiben ✓
- ☐ b. Los nombres de los procedimientos de otros objetos para poder invocarlos
- ☐ c. Las variables más importantes del programa para poder modificarlas

La respuesta correcta es: A otros objetos a los que pueden enviarle mensajes usando el protocolo que dichos objetos exhiben

Pregunta **4**

Incorrecta

Se puntúa 0,00  
sobre 1,00

Cuando en el objeto **a** de la clase **A** ejecutamos el método **m** que tiene el siguiente código:  
`e = new Estudiante ()`

Seleccione una:

- ☒ a. Indicamos que la variable **a** puede enviarle mensajes a los estudiantes **✗**
- ☐ b. Todos los objetos de la clase **A** pueden enviarle mensajes a ese estudiante
- ☐ c. Creamos un objeto de la clase Estudiante, que será conocido por **a** mediante la variable **e**

La respuesta correcta es: Creamos un objeto de la clase Estudiante, que será conocido por **a** mediante la variable **e**

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Cuando desarrollamos software con el paradigma de objetos, nuestros programas se pueden ver como:

Seleccione una:

- ☐ a. Un conjunto de acciones (llamadas métodos) que se invocan desde los objetos
- ☐ b. Un conjunto de clases que ejecutan metodos cuando se les pide
- ☒ c. Un conjunto de objetos que colaboran entre si enviandose mensajes **✓**

La respuesta correcta es: Un conjunto de objetos que colaboran entre si enviandose mensajes

◀ Grabación de la explicación de práctica

Ir a...

Ejercicio 1 - Wallpost ▶