

Pregunta 1

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Metodología para diseñar una jerarquía de herencia.

Seleccione el método correspondiente a cada definición:

Primero se plantea el concepto más abstracto y luego se crean subclases especializando uno o mas conceptos.

Top-down ▾

Primero se plantean los conceptos en forma separada y luego se buscan las similitudes en el comportamiento de estos conceptos y se realiza un proceso de generalización.

Bottom-up ▾

Pregunta 2

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Herencia Simple

Las superclases representan abstracciones generalizadas y las subclases representan especializaciones en las cuales métodos y variables de instancia de la superclase son agregados o modificados. Es así entonces que:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Una subclase solo puede redefinir un método que no hereda de su superclase.
- ☒ b. Una subclase debe anular un método que hereda de su superclase.
- ☒ c. Una subclase hereda solo los métodos definidos en su superclase.
- ☒ d. Una subclase no puede anular una variable de instancia que hereda de su superclase.
- ☒ e. Una subclase puede redefinir un método que hereda de su superclase.
- ☒ f. Una subclase puede anular una variable de instancia que hereda de su superclase.
- ☒ g. Una subclase hereda todos los métodos y las variables de instancia definidas en su superclase.
- ☒ h. Una subclase no puede redefinir un atributo que hereda de su superclase.
- ☒ i. Una subclase puede redefinir un atributo que hereda de su superclase.
- ☒ j. Una subclase puede pero no debe anular un método que hereda de su superclase.

Pregunta 3

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Reutilización y mecanismos de abstracción

Dadas las siguientes definiciones de reutilización, seleccione el mecanismo correcto

Se reutiliza reuniendo el comportamiento y la estructura común de diferentes clases en una clase que ocupará un rol superior en la jerarquía de clases.

Generalización ▾

Se reutiliza construyendo objetos compuestos a partir de objetos simples.

Agregación ▾

Se reutiliza haciendo uso de las clases, mediante instanciación.

Clasificación ▾

Pregunta 4

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Métodos abstractos

Un método abstracto es aquel que no tiene , y que por lo tanto nunca será .

La utilidad de los métodos abstractos de una clase (que por ende será), es establecer el que debe cualquier nueva que extienda de ésta.

protocolo

clase

implementación

implementar

ejecutado

abstracta

Pregunta 5

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Clases abstractas

Tienen como finalidad atributos y métodos comunes que luego se utilizarán en las clases descendientes.

Se construyen para estructura y comportamiento común de varias clases descendientes.

No pueden ser porque no tienen todo el comportamiento implementado.

Establecen el que debe implementar cualquier nueva que desee extender esa superclase.

atributo

declarar

clase

instanciadas

generalizar

protocolo

Pregunta 6

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Late Binding o enlace dinámico

Se denomina al enlace de un (petición) con su correspondiente (código) en tiempo de , en cambio, si este enlace se realiza en tiempo de , se lo llama enlace .

Pregunta 7

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Las categorías principales de errores en el desarrollo de software son:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Errores económicos
- ☒ b. Errores durante la ejecución – Excepciones
- ☒ c. Errores de Sintaxis.
- ☒ d. Errores técnicos
- ☒ e. Errores de Lógica.

Pregunta 8

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Las aserciones se consideran una **herramienta de desarrollo y depuración**, no una característica que deba estar habilitada en un entorno de producción.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

Pregunta 9

Sin responder aún

Puntúa como 2,00

🚩 Marcar pregunta

La reutilización es uno de los objetivos del paradigma de objetos. Cómo favorecen la reutilización cada mecanismos de abstracción?

↕

A ▾

B

I