**CFP 8**

**Módulo 2:**

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**Unidad 1:**

**INTRODUCCIÓN AL PARADIGMA DE OBJETOS**

## 

## 

## 

## 

## **EJERCICIOS OBLIGATORIOS**

### **Clases y Objetos, Atributos y Comportamiento, Estado de un objeto, Identidad, Constructores**

**1)** La forma correcta de declarar la clase **Clase1** es:

a) public class Clase1

{

};

b) class public Clase1()

{

}

c) public class Clase1

{

}

d) class public Clase1

{

}

**Respuesta: La forma correcta de declarar la clase Clase1 es la c)**

**2)** En POO, puedes definir tantos atributos y métodos como sea necesario.

· Verdadero

· Falso

**Respuesta: Verdadero**

**3)** Una clase define:

(Selecciona todas las que correspondan)

a) atributos

b) inicio

c) comportamiento

d) valores

**Respuesta: Una clase define Atributos y Comportamiento**

**4)** Completa los espacios en blanco para invocar al método “hola” desde el main:

**public** **static** **void** main(String[] args) {

*hola*();

}

**static** **void** hola() {

System.***out***.println("hi");

}

**Respuesta: No es necesario completar ningún espacio en blanco.**

**5)** El constructor no puede tener el mismo nombre que la clase:

· Verdadero

· Falso

**Respuesta: Falso**

**6)** Completa los espacios en blanco.

**public** **class** A {

**int** x;

**public** A(**int** val) {

x= val;

}

}

**Respuesta: No es necesario completar ningún espacio en blanco.**

**7)** Teniendo en cuenta el siguiente código, indicar si la afirmación es verdadera o falsa.

**public** **class** Vehiculo {

String color;

**public** Vehiculo(String color) {

**this**.color = color;

}

}

“La palabra clave **this** es utilizada para referirse al objeto actual. En el código, **this.color** es el atributo color del objeto actual.”

· Verdadero

· Falso

**Respuesta: Verdadero**

**8)** Teniendo en cuenta el siguiente código, indicar si la afirmación es verdadera o falsa. “El código invocará al constructor, que fijará el atributo color en **Azul**.”

**public** **class** MiClase {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

Vehiculo v = **new** Vehiculo("Azul");

}

}

· Verdadero

· Falso

**Respuesta: Verdadero**

**9)** Si tu quieres que tu método retorne algo, debes utilizar la palabra clave **void**:

· Verdadero

· Falso

**Respuesta: Falso**

**10)** Completa los espacios en blanco para crear una clase con un solo método llamado “prueba”.

**public** **class** A {

**public** **void** prueba() {

System.***out***.println("Probando...");

}

}

**Respuesta: No es necesario completar ningun espacio en blanco**

**11)** Arrasta y suelta las opciones a continuación para definir una clase con estos atributos: edad de tipo entero, altura como doble y nombre como cadena.

**public** **class** Persona {

**int** edad;

**double** altura;

String nombre;

}

**Opciones posibles:** void, class, attribute, double, define, int, String

**Respuesta: el codigo esta completo, no es necesario agregar opciones adicionales.**

**12)** Completa los espacios en blanco para crear dos objetos de la clase “Persona”.

Persona obj1 = **new** Persona();

Persona obj2 = **new** Persona();

**Respuesta: No es necesario completar ningún espacio en blanco**

**13)** Arrastra y suelta de las opciones a continuación para crear un constructor válido.

**public** **class** Persona {

**private** **int** edad;

**public** Persona(**int** e) {

edad = e;

}

}

**Opciones posibles:** private, Persona, int, constructor, Entero, class

**Respuesta: el codigo esta completo, no es necesario agregar opciones adicionales.**

**14)** En la POO, cada objeto tiene tres dimensiones: identidad, atributos y comportamiento.

· Verdadero

· Falso

**Respuesta: Falso**

**15)** Los atributos describen el comportamiento del objeto y lo que el objeto es capaz de hacer es demostrado a través del estado actual del objeto.

· Verdadero

· Falso

**Respuesta: Falso**