

<b>Comenzado el</b>	domingo, 23 de abril de 2023, 12:33
<b>Estado</b>	Finalizado
<b>Finalizado en</b>	domingo, 23 de abril de 2023, 12:40
<b>Tiempo empleado</b>	7 minutos
<b>Puntos</b>	28,67/30,00
<b>Calificación</b>	9,56 de 10,00 (95,56%)

**Pregunta 1**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Une cada definición con su concepto.

Procedimiento o función que se invoca para actuar sobre un objeto.	Método.	✓
Conjunto de características asociadas a una clase.	Atributos.	✓
Conjunto de mensajes que puede responder un objeto.	Protocolo.	✓
Solicitud a un objeto para ejecutar un método.	Mensaje.	✓

La respuesta correcta es: Procedimiento o función que se invoca para actuar sobre un objeto. → Método., Conjunto de características asociadas a una clase. → Atributos., Conjunto de mensajes que puede responder un objeto. → Protocolo., Solicitud a un objeto para ejecutar un método. → Mensaje.

## Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Une cada definición con su concepto.

Paradigma de programación que simula elementos de la realidad que interaccionan enviándose mensajes para producir resultados.

Orientación a objetos.



Reunir bajo el mismo nombre comportamientos diferentes.

Polimorfismo.



Permite capturar las características y comportamientos similares de un conjunto de objetos con el objetivo de darles una descripción formal.

Abstracción.



Propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas, cada una de las cuales debe ser tan independiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes.

Modularidad



Relación que se establece entre objetos en los que unos utilizan las propiedades y comportamientos de otros formando una jerarquía.

Herencia.



Aislar las propiedades de un objeto contra su modificación por quien no tenga derecho a acceder a ellas.

Principio de ocultación.



La respuesta correcta es: Paradigma de programación que simula elementos de la realidad que interaccionan enviándose mensajes para producir resultados. → Orientación a objetos., Reunir bajo el mismo nombre comportamientos diferentes. → Polimorfismo., Permite capturar las características y comportamientos similares de un conjunto de objetos con el objetivo de darles una descripción formal. → Abstracción., Propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas, cada una de las cuales debe ser tan independiente como sea posible de la aplicación en sí y de las restantes partes. → Modularidad, Relación que se establece entre objetos en los que unos utilizan las propiedades y comportamientos de otros formando una jerarquía. → Herencia., Aislar las propiedades de un objeto contra su modificación por quien no tenga derecho a acceder a ellas. → Principio de ocultación.

## Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Al proceso de obtener el diagrama entidad-relación a partir de una base de datos existente se le denomina:

Seleccione una:

- ☐ a. Ingeniería inversa de lógica.
- ☐ b. Reingeniería de interfaces de usuario.
- ☒ c. Ingeniería inversa de datos. ✓
- ☐ d. Reingeniería de datos.

La respuesta correcta es: Ingeniería inversa de datos.

#### Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo representarías la relación entre un coche de carreras y los diferentes motores que tiene en el banco de pruebas?

Seleccione una:

- ☐ a. Mediante dos relaciones de herencia simple.
- ☒ b. Mediante dos relaciones de agregación. ✓
- ☐ c. Mediante dos relaciones de composición.
- ☐ d. Mediante dos relaciones de herencia múltiple.

La respuesta correcta es: Mediante dos relaciones de agregación.

#### Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo representarías una relación entre una tabla llamada Empleado, que tenga como atributos gananciaAnuales y fechaContratación y como método calcularAntigüedad, con tres clases llamadas EmpleadoHoras, EmpleadoAsalariado y EmpleadoAutónomo, que añaden atributos y métodos propios?

Seleccione una:

- ☐ a. Mediante una relación de agregación.
- ☐ b. Mediante una relación de herencia múltiple.
- ☐ c. Mediante una relación de composición.
- ☒ d. Mediante una relación de herencia simple. ✓

La respuesta correcta es: Mediante una relación de herencia simple.

#### Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cómo se denomina a los métodos y atributos de una clase?

Seleccione una:

- ☐ a. Pertenecientes.
- ☒ b. Miembros. ✓
- ☐ c. Característicos.
- ☐ d. Propios.

La respuesta correcta es: Miembros.

**Pregunta 7**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de las siguientes no es una ventaja de las aplicaciones orientadas a objetos.

Seleccione una:

- ☐ a. La extensibilidad.
- ☐ b. La facilidad de mantenimiento.
- ☒ c. El uso de objetos sin necesidad de haber sido declarados previamente. ✓
- ☐ d. La escalabilidad.

La respuesta correcta es: El uso de objetos sin necesidad de haber sido declarados previamente.

**Pregunta 8**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes elementos no forma parte de la descripción de una clase?

Seleccione una:

- ☐ a. Protocolo.
- ☐ b. Atributos.
- ☒ c. Abstracción. ✓
- ☐ d. Nombre.

La respuesta correcta es: Abstracción.

**Pregunta 9**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuál de los siguientes no es una característica propia de un atributo:

Seleccione una:

- ☒ a. El valor que devuelve. ✓
- ☐ b. Su valor inicial.
- ☐ c. Su visibilidad.
- ☐ d. Su nombre.

La respuesta correcta es: El valor que devuelve.

### Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuáles de las siguientes son características de la programación orientada a objetos?

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Es anterior a la programación estructurada.
- ☒ b. Utiliza una abstracción denominada clase. ✓
- ☐ c. En la actualidad está en desuso.
- ☒ d. Genera aplicaciones que interactúan pasándose mensajes. ✓

Las respuestas correctas son: Genera aplicaciones que interactúan pasándose mensajes., Utiliza una abstracción denominada clase.

### Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuáles de las siguientes son características de UML?

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Permite representar cosas como la arquitectura del sistema o qué módulos de software se van a crear. ✓
- ☒ b. Utiliza diferentes diagramas para representar distintos puntos de vista del sistema. ✓
- ☒ c. Se puede conectar con lenguajes de programación mediante ingeniería inversa y directa. ✓
- ☐ d. Es una tecnología aplicable a la programación estructurada y a la orientada a objetos.

Las respuestas correctas son: Se puede conectar con lenguajes de programación mediante ingeniería inversa y directa., Utiliza diferentes diagramas para representar distintos puntos de vista del sistema., Permite representar cosas como la arquitectura del sistema o qué módulos de software se van a crear.

### Pregunta 12

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Elige la afirmación más acertada.

Seleccione una:

- ☐ a. Los métodos que definen funcionalidad deben ser privados.
- ☐ b. Los métodos que ayudan a desarrollar la funcionalidad de una clase y que se heredan deberán ser públicos.
- ☐ c. El protocolo debe ser protegido.
- ☒ d. El estado de un objeto debe ser privado. ✓

La respuesta correcta es: El estado de un objeto debe ser privado.

### Pregunta 13

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Entre dos clases podemos establecer relaciones de:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Composición. ✓
- ☒ b. Agregación. ✓
- ☒ c. Generalización o herencia. ✓
- ☐ d. Derivación.

Las respuestas correctas son: Composición., Agregación., Generalización o herencia.

### Pregunta 14

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La creación de una abstracción que encapsula un conjunto de elementos del contexto del problema y que define sus atributos y operaciones pertenece a:

Seleccione una:

- ☒ a. La programación orientada a objetos. ✓
- ☐ b. Se da en programación estructurada y en programación orientada a objetos.
- ☐ c. La programación estructurada.
- ☐ d. La programación dirigida a eventos.

La respuesta correcta es: La programación orientada a objetos.

### Pregunta 15

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La instanciación es un proceso de.

Seleccione una:

- ☐ a. Abstracción.
- ☐ b. Producción.
- ☐ c. Duplicación.
- ☒ d. Concreción. ✓

La respuesta correcta es: Concreción.

### Pregunta 16

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Lee con atención el enunciado de cómo se realiza un préstamo en una biblioteca:

"Para retirar un libro de la biblioteca es preciso ser socio. Los socios tienen un carnet en el que aparece su nombre, apellidos, número de teléfono y su número de socio. Cuando un socio pide un libro en préstamo tiene que rellenar una ficha en la que se apunta el número de socio, el código del libro y la fecha de préstamo. Se debe devolver el libro a las dos semanas de haberlo retirado. Un socio no puede tener más de dos libros en préstamo".

Se modela con una relación entre la clase Socio y Libro y un atributo de enlace llamado Préstamo.

Para modelar el cálculo del número de préstamos se crea un método llamado numeroPréstamos en la clase socio. ¿Qué visibilidad sería más recomendable poner al método?

Seleccione una:

- ☐ a. Paquete.
- ☒ b. Público. ✓
- ☐ c. Privado.
- ☐ d. Protegido.

La respuesta correcta es: Público.

### Pregunta 17

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Lee con atención el enunciado de cómo se realiza un préstamo en una biblioteca:

"Para retirar un libro de la biblioteca es preciso ser socio. Los socios tienen un carnet en el que aparece su nombre, apellidos, número de teléfono y su número de socio. Cuando un socio pide un libro en préstamo tiene que rellenar una ficha en la que se apunta el número de socio, el código del libro y la fecha de préstamo. Se debe devolver el libro a las dos semanas de haberlo retirado. Un socio no puede tener más de dos libros en préstamo".

Se modela con una relación entre la clase Socio y Libro y un atributo de enlace llamado Préstamo.

Seleccione una:

- ☐ a. Se implementaría una clase Java llamada Préstamo y se añadiría un atributo privado de tipo Préstamo a la clase Libro.
- ☒ b. Se implementaría una clase Java llamada Préstamo y se añadiría un atributo privado de tipo array de Préstamo a la clase Socio. ✓
- ☐ c. Se implementaría una clase Java llamada Préstamo con los atributos y operaciones de la clase Préstamo.
- ☐ d. Se implementaría una clase Java llamada Préstamo y se añadiría un atributo privado de tipo Préstamo a la clase Socio.

La respuesta correcta es: Se implementaría una clase Java llamada Préstamo y se añadiría un atributo privado de tipo array de Préstamo a la clase Socio.

**Pregunta 18**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Lee con atención el enunciado de cómo se realiza un préstamo en una biblioteca:

"Para retirar un libro de la biblioteca es preciso ser socio. Los socios tienen un carnet en el que aparece su nombre, apellidos, número de teléfono y su número de socio. Cuando un socio pide un libro en préstamo tiene que rellenar una ficha en la que se apunta el número de socio, el código del libro y la fecha de préstamo. Se debe devolver el libro a las dos semanas de haberlo retirado. Un socio no puede tener más de dos libros en préstamo".

Se modela con una relación entre la clase Socio y Libro y un atributo de enlace llamado Préstamo.

¿Cómo aparecería la fecha de devolución en el diagrama de clases?

Seleccione una:

- ☐ a. Como atributo de la clase Libro.
- ☒ b. Como atributo de enlace entre la clase libro y la clase socio que se añade en la clase Préstamo. ✓
- ☐ c. Como un atributo de la clase socio.
- ☐ d. Como una clase nueva.

La respuesta correcta es: Como atributo de enlace entre la clase libro y la clase socio que se añade en la clase Préstamo.

**Pregunta 19**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Lee con atención el siguiente enunciado de cómo se realiza un préstamo en una biblioteca:

Para retirar un libro de la biblioteca es preciso ser socio. Los socios tienen un carnet en el que aparece su nombre, apellidos, número de teléfono y su número de socio. Cuando un socio pide un libro en préstamo tiene que rellenar una ficha en la que se apunta el número de socio, el código del libro y la fecha de préstamo. Se debe devolver el libro a las dos semanas de haberlo retirado. Un socio no puede tener más de dos libros en préstamo".

Se modela con una relación entre la clase Socio y Libro y un atributo de enlace llamado Préstamo. ¿Qué cardinalidad pondrías en la clase Préstamo?

Seleccione una:

- ☐ a. 0.\*
- ☐ b. 2
- ☒ c. 0. ✓
- ☐ d. .

La respuesta correcta es: 0.



Pregunta 20

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los miembros de una clase que se definen como \_\_\_\_ sólo son accesibles desde las funciones miembro de la clase.

Seleccione una:

- ☐ a. protegidos.
- ☐ b. publicos.
- ☐ c. de instancia.
- ☒ d. privados. ✓

La respuesta correcta es: privados.

Pregunta 21

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los miembros de una clase que se definen como \_\_\_\_ sólo son accesibles desde las funciones miembro de la clase y desde las funciones de clases que hereden de ella.

Seleccione una:

- ☐ a. públicos.
- ☐ b. privados.
- ☒ c. protegidos. ✓
- ☐ d. de instancia.

La respuesta correcta es: protegidos.

Pregunta 22

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué características de la orientación a objetos hacen que el software producido sea de fácil mantenimiento y modificación?

Seleccione una:

- ☒ a. La encapsulación y la modularidad. ✓
- ☐ b. La recolección de basura y la encapsulación.
- ☐ c. La herencia y el polimorfismo.
- ☐ d. La abstracción y la encapsulación.

La respuesta correcta es: La encapsulación y la modularidad.

Pregunta 23

Incorrecta

Se puntúa -0,33 sobre 1,00

¿Qué diferencia un objeto de otro?

Seleccione una:

- ☐ a. Sus métodos.
- ☒ b. Los mensajes que puede recibir. ✖
- ☐ c. Sus atributos.
- ☐ d. Los valores que toman los atributos.

La respuesta correcta es: Los valores que toman los atributos.

Pregunta 24

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué elemento permite la comunicación de un objeto con el mundo exterior?

Seleccione una:

- ☒ a. Los mensajes. ✔
- ☐ b. La ocultación de información.
- ☐ c. Los métodos.
- ☐ d. Los atributos.

La respuesta correcta es: Los mensajes.

Pregunta 25

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué tipo de relación utilizarías para modelar las clases libro y capítulo?

Seleccione una:

- ☐ a. Herencia múltiple.
- ☐ b. Herencia simple.
- ☒ c. Composición. ✔
- ☐ d. Agregación.

La respuesta correcta es: Composición.

**Pregunta 26**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Si en la representación de una clase en un diagrama aparece junto a un atributo el símbolo menos "-" significa que:

Seleccione una:

- ☐ a. Es un atributo simple, es decir, no se expande en otros atributos de tipo simple.
- ☐ b. El nombre está mal escrito.
- ☐ c. Aún no se ha especificado el tipo del atributo.
- ☒ d. El atributo es privado. ✓

La respuesta correcta es: El atributo es privado.

**Pregunta 27**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Al definir una clase es obligatorio indicar nombre, atributos y métodos de la clase.

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

**Pregunta 28**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuando desarrollamos una aplicación orientada a objetos, si queremos crear un producto de calidad es preciso generar todos los diagramas UML para tener todos los puntos de vista.

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **29**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El principio de ocultación ayuda a proteger los datos de un objeto contra modificaciones accidentales o malintencionadas.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **30**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué diagrama estructural utilizamos para representar los nodos de ejecución de un sistema distribuido?

Seleccione una:

- ☐ a. Diagrama de componentes.
- ☒ b. Diagrama de despliegue. ✓
- ☐ c. Diagrama de objetos.
- ☐ d. Diagrama de clases.

La respuesta correcta es: Diagrama de despliegue.

◀ Recursos de contenidos.

Ir a...

Tarea para ED05 ►