

<b>Comenzado el</b>	domingo, 4 de junio de 2023, 12:11
<b>Estado</b>	Finalizado
<b>Finalizado en</b>	domingo, 4 de junio de 2023, 12:14
<b>Tiempo empleado</b>	2 minutos 45 segundos
<b>Calificación</b>	10,00 de 10,00 (100%)

### Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Relaciona cada fase con la acción que se lleva a cabo en ella:

- |               |   |   |
|---------------|---|---|
| Declaración   | <input type="text" value="tipo nombre_objeto;"/>                          | ✓ |
| Destrucción   | <input type="text" value="System.runFinalization();"/>                    | ✓ |
| Instanciación | <input type="text" value="nombre_objeto = new Constructor_de_la_Clase;"/> | ✓ |
| Manipulación  | <input type="text" value="nombre_objeto.atributo"/>                       | ✓ |

La respuesta correcta es: Declaración → tipo nombre\_objeto;; Destrucción → System.runFinalization();, Instanciación → nombre\_objeto = new Constructor\_de\_la\_Clase;; Manipulación → nombre\_objeto.atributo

### Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Señala cuál es la correcta de las siguientes definiciones referidas a clases y objetos:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Toda clase es una instancia de un único objeto.
- ☒ b. Un programa orientado a objetos está compuesto por un conjunto de objetos que son representaciones del mundo real y que interactúan entre sí para la resolución de un problema. ✓
- ☐ c. Toda clase que forma parte del programa tiene, en un instante dado, uno o más objetos que son instancia de ella.
- ☐ d. Un programa orientado a objetos es una colección estructurada de objetos que definen los distintos tipos de clases que van a intervenir en la resolución del problema.

La respuesta correcta es: Un programa orientado a objetos está compuesto por un conjunto de objetos que son representaciones del mundo real y que interactúan entre sí para la resolución de un problema.

### Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En la Programación Orientada a Objetos, los objetos se crean y entre ellos se envían mensajes, para luego ser destruidos y liberada la memoria que ocupan. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

### Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un objeto tiene una parte privada, a la que sólo es posible acceder a través de los métodos internos de dicho objeto. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

### Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuando establecemos el paquete al que pertenece una clase usando la sentencia `package Nombre_de_Paquete;` debemos tener en cuenta que:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Todas son correctas.
- ☐ b. Deberemos crear un directorio que se llame como el nombre de la clase que va contenida en el paquete.
- ☒ c. La sentencia `package` debe ir al principio de la clase. ✓
- ☐ d. La sentencia `package` debe aparecer siempre que declaremos una clase.

La respuesta correcta es: La sentencia `package` debe ir al principio de la clase.

### Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuando creamos un objeto hay que utilizar el constructor de la clase, indicando en todos los casos los parámetros necesarios para crearlo. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

### Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Entre las ventajas de la Programación Orientada a Objetos se encuentran:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Uso de entidades reutilizables. ✓
- ☐ b. División entre datos y procesos.
- ☒ c. Correspondencia directa entre el espacio del problema y el espacio de la solución. ✓
- ☒ d. Facilidad de mantenimiento. ✓

Las respuestas correctas son: Facilidad de mantenimiento., Uso de entidades reutilizables., Correspondencia directa entre el espacio del problema y el espacio de la solución.

### Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Empareja cada paquete con su descripción:

- |                        |  |   |
|------------------------|--|---|
| <code>java.io</code>   | Entrada y salida.                      | ✓ |
| <code>java.awt</code>  | Construcción de interfaces de usuario. | ✓ |
| <code>java.util</code> | Clases de utilidad general.            | ✓ |
| <code>java.lang</code> | Clases básicas del lenguaje.           | ✓ |

La respuesta correcta es: `java.io` → Entrada y salida., `java.awt` → Construcción de interfaces de usuario., `java.util` → Clases de utilidad general., `java.lang` → Clases básicas del lenguaje.

### Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Relaciona cada sentencia con la acción que realiza:

`System.out.println("Bienvenido, " + nombre);`

Salida estándar por pantalla.



`InputStreamReader isr = new  
InputStreamReader(System.in);`

Creamos un tipo de objeto que nos permite leer caracteres.



`Scanner teclado = new Scanner (System.in);`

Creamos un tipo de objeto que nos permite leer cualquier tipo de datos.



`BufferedReader br = new BufferedReader (isr);`

Leemos hasta el fin de línea.



La respuesta correcta es: `System.out.println("Bienvenido, " + nombre);` → Salida estándar por pantalla., `InputStreamReader isr = new  
InputStreamReader(System.in);` → Creamos un tipo de objeto que nos permite leer caracteres., `Scanner teclado = new Scanner  
(System.in);` → Creamos un tipo de objeto que nos permite leer cualquier tipo de datos., `BufferedReader br = new BufferedReader  
(isr);` → Leemos hasta el fin de línea.

### Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La encapsulación es el proceso mediante el cual un objeto restringe el acceso a su información para evitar ser manipulado de forma inadecuada. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

◀ A3.11. Clase Empleado

Ir a...

3.2. Tarea UT03: Clase Persona. ▶