**Autoevaluación UT3**

1. Relaciona el término con su definición:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Programación Orientada a Objetos. |  | Maneja funciones y procedimientos que definen las acciones a realizar. |
| Programación Estructurada. | Representa las entidades del mundo real mediante componentes de la aplicación |

1. Relaciona los **lenguajes de programación** indicados con la característica correspondiente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lenguaje Programación** |  | **Característica** |
| Java | Fue el primer lenguaje que introdujo el concepto de clase |
| SmallTalk | Introdujo el concepto del Modelo-VistaControlador. |
| Simula | Produce un bytecode para ser interpretado por la máquina virtual. |
| C++ | Introduce el concepto de clase tal cual lo conocemos, con atributos y métodos |

1. Relacione las **características de la Programación Orientada a Objeto** con su definición.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Característica** |  | **Definición** |
| Abstracción | Es el mecanismo básico para ocultar la información de las partes internas de un objeto a los demás objetos de la aplicación. |
| Modularidad | Nos permite definir relaciones de jerarquías entre clases y objetos. |
| Encapsulación | Es el proceso por el cual definimos las características más importantes de un objeto, sin preocuparnos de cómo se escribirán en el código del programa. |
| Jerarquía | Indica la capacidad de que varias clases creadas a partir de una antecesora realicen una misma acción de forma diferente. |
| Polimorfismo | Nos permite modificar las características de la clase que define un objeto, sin que esto afecte al resto de clases de la aplicación. |

1. Un objeto es un conjunto de datos con las operaciones definidas para ellos. Los objetos tienen un estado y un comportamiento.
   1. Verdadero
   2. Falso
2. Relaciona las **características de un objeto** con su definición.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Característica** |  | **Definición** |
| Identidad | Viene determinado por una serie de parámetros o atributos que lo describen, y los valores de éstos |
| Estado. | Son las acciones que se pueden realizar sobre el objeto |
| Comportamiento | Es la característica que permite diferenciar un objeto de otro. |

1. ¿Podemos decir que las **variables miembro** son la parte del objeto que almacena los datos y también se denominan **campos, atributos o propiedades** del objeto?
2. Verdadero
3. Falso
4. ¿Se podría afirmar que la parte del objeto que lleva a cabo las **operaciones** **sobre los atributos** definidos para ese objeto son sus **métodos o funciones miembro**?
5. Verdadero
6. Falso
7. Cuando un objeto, objeto1, ejecuta un método de otro, objeto2, se dice que el objeto2 le ha mandado un mensaje al objeto1
8. Verdadero
9. Falso
10. Las **variables instancia** son un tipo de variables miembro.
11. Verdadero.
12. Falso.
13. Las **fases del ciclo de vida de un objeto** son: Creación, Manipulación y Destrucción.
14. Verdadero
15. Falso
16. Los **métodos estáticos**, también llamados métodos instancia, suelen utilizarse para realizar operaciones comunes a todos los objetos de la clase
17. Verdadero
18. Falso
19. La **clase System** del **paquete java.io**, como cualquier clase, está formada por métodos y atributos, y además es una clase que no se puede instanciar, sino que se utiliza directamente.
20. Verdadero
21. Falso
22. Relaciona cada clase con su función:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Clase** |  | **Función** |
| Scanner | Convierte los bytes leídos en caracteres |
| PrintStream | Lee hasta un fin de línea |
| InputStreamReader | Lee diferentes tipos de datos desde la consola de la aplicación |
| BufferedReader | Contiene varios métodos para mostrar datos por pantalla. |