Introducción a la programación orientada a objetos

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

1.

¿Qué es una clase en programación orientada a objetos?

1. Una instancia de un objeto
2. Una plantilla para crear objetos
3. Un método que devuelve valores
4. Una variable global

Respuesta correcta:
B.

Una plantilla para crear objetos

2.

¿Cuál de las siguientes es una característica fundamental de la programación orientada a objetos?

1. Herencia
2. Recursividad
3. Compilación
4. Cálculo numérico

Respuesta correcta:
A.

Herencia

3.

¿Qué es un objeto en POO?

1. Una función
2. Una instancia de una clase
3. Un bucle
4. Una variable entera

Respuesta correcta:
B.

Una instancia de una clase

4.

Una clase puede tener atributos y _____ para definir su comportamiento.

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

métodos

5.

¿Cuál de los siguientes NO es un pilar de la programación orientada a objetos?

1. Encapsulamiento
2. Herencia
3. Polimorfismo
4. Recursividad

Respuesta correcta:
D.

Recursividad

6.

¿Qué significa encapsulamiento en POO?

1. Ocultar los detalles internos de una clase
2. Permitir acceso directo a los atributos
3. Crear múltiples instancias de una clase
4. Heredar de varias clases al mismo tiempo

Respuesta correcta:
A.

Ocultar los detalles internos de una clase

7.

La herencia permite que una clase _____ propiedades y métodos de otra clase.

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

herede

8.

¿Qué es el polimorfismo en POO?

1. La capacidad de un objeto de tomar muchas formas
2. La capacidad de una clase de tener muchos atributos
3. La capacidad de un método de devolver múltiples valores
4. La capacidad de un programa de ejecutar tareas en paralelo

Respuesta correcta:
A.

La capacidad de un objeto de tomar muchas formas

9.

En muchos lenguajes de POO, ¿cuál es la palabra clave que representa al objeto actual dentro de una clase?

1. this
2. myself
3. super

Respuesta correcta:
A.

this

10.

Un constructor tiene el mismo nombre que la _____ y se ejecuta al crear un objeto.

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

clase

11.

¿Qué significa sobrecarga de métodos (overloading)?

1. Dos o más métodos con el mismo nombre pero diferentes parámetros
2. Un método que se llama a sí mismo
3. Un método que no devuelve valor
4. Un método que se hereda de una superclase

Respuesta correcta:
A.

Dos o más métodos con el mismo nombre pero diferentes parámetros

12.

¿Qué es la abstracción en POO?

1. Mostrar solo los detalles esenciales de un objeto
2. Ocultar todos los métodos de una clase
3. Permitir que las clases sean abstractas
4. Heredar de múltiples clases

Respuesta correcta:
A.

Mostrar solo los detalles esenciales de un objeto

13.

En herencia, ¿cómo se llama la clase de la que se hereda?

1. Clase base
2. Clase hija
3. Clase derivada
4. Clase implementada

Respuesta correcta:
A.

Clase base

14.

La palabra clave que se usa para heredar de una clase en Java es _____.

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

extends

15.

¿Cuál de las siguientes relaciones entre clases representa una composición?

1. Un auto tiene un motor
2. Un auto es un vehículo
3. Un auto se mueve
4. Un auto acelera

Respuesta correcta:
A.

Un auto tiene un motor

16.

¿Qué es un método estático?

1. Un método que pertenece a la clase y no a una instancia
2. Un método que no puede ser modificado
3. Un método que se ejecuta una sola vez
4. Un método que no tiene parámetros

Respuesta correcta:
A.

Un método que pertenece a la clase y no a una instancia

17.

Un método que no devuelve ningún valor se declara con el tipo de retorno _____ en Java.

Respuesta: _____

Respuesta correcta:

void

18.

¿Qué es un diagrama de clases en UML?

1. Una representación gráfica de la estructura de clases y sus relaciones
2. Un diagrama de flujo de un programa
3. Un esquema de base de datos
4. Un gráfico de desempeño

Respuesta correcta:
A.

Una representación gráfica de la estructura de clases y sus relaciones

19.

¿Cuál es una ventaja del encapsulamiento?

1. Proteger los datos de accesos no autorizados
2. Hacer que el código se ejecute más rápido
3. Permitir que los objetos se compartan globalmente
4. Eliminar la necesidad de métodos getter/setter

Respuesta correcta:
A.

Proteger los datos de accesos no autorizados

20.

¿Qué es una interfaz en POO?

1. Un contrato que define métodos que deben ser implementados por las clases
2. Una clase abstracta con métodos ya implementados
3. Una clase que no puede ser instanciada
4. Una variable global

Respuesta correcta:
A.

Un contrato que define métodos que deben ser implementados por las clases

Respuestas

1. **B.**

   Una plantilla para crear objetos

2. **A.**

   Herencia

3. **B.**

   Una instancia de una clase

4. métodos

5. **D.**

   Recursividad

6. **A.**

   Ocultar los detalles internos de una clase

7. herede

8. **A.**

   La capacidad de un objeto de tomar muchas formas

9. **A.**

   this

10. clase

11. **A.**

    Dos o más métodos con el mismo nombre pero diferentes parámetros

12. **A.**

    Mostrar solo los detalles esenciales de un objeto

13. **A.**

    Clase base

14. extends

15. **A.**

Un auto tiene un motor

16. **A.**

    Un método que pertenece a la clase y no a una instancia

17. void

18. **A.**

    Una representación gráfica de la estructura de clases y sus relaciones

19. **A.**

    Proteger los datos de accesos no autorizados

20. **A.**

    Un contrato que define métodos que deben ser implementados por las clases