

Nombre:

1) Enumere todos los tipos de datos primitivos.

2) Todos los tipos de datos primitivos se representan internamente siempre del mismo modo independientemente de la plataforma que usemos (tipo de hardware+Sistema operativo).

- a) sí b) no c) todos menos uno

3) Que un método tenga tipo de retorno `void` quiere decir que siempre devuelve `null`.

- a) Cierto b) Falso

4) ¿Cuáles de las siguiente expresiones dan 0.5?

- a) 1/2 b) 1.0/2 c) 1/2.0 d) (double)1/2 e) (double) (1/2) f) ninguna

5) Dos métodos de una misma clase pueden tener el mismo nombre y parámetros idénticos (la misma cantidad y con los mismos tipos en las mismas posiciones)

- a) falso b) sí, si el tipo de retorno es diferente

6) Supongamos que `isPrime` es una variable booleana. ¿Qué expresiones serían válidas para ejecutar algo si tiene el valor <<cierto>> (`true`)

- a) `if (isPrime = true)...` b) `if (isPrime != false)` c) `if (isPrime)`

7) Todas las clases tienen un método constructor por defecto.

- a) sí b) no

8) Una interfaz... a) ... puede extender a una clase abstracta .

b) ...es una clase abstracta.

c) ... es una colección de métodos abstractos. d) Todas las afirmaciones son correctas.

9) ¿Cómo deberíamos proceder con los campos de una una clase en desarrollo?

- a) Haciendo todo público y cambiando a privado lo que se pueda cuando el desarrollo termine.
b) Manteniendo siempre todo privado y generando todos los getters y setters.
c) Primando el acceso privado pero considerando la necesidad de hacerlo público o usar getter y/o setter.
d) Manteniendo siempre todo privado y generando los getters y setters cuando se necesiten.

10) ¿Cuál de las siguientes expresiones nos da acceso al anteúltimo elemento de una matriz? (si existe)

- a) `a[a.length-1]` b) `a[a.length-2]` c) `a[a.length()-1]` d) `a[a.length()-2]`

11) ¿Qué expresiones son equivalentes en cuanto al resultado entre las siguientes?

[1] `3/2` [2] `3<<2` [3] `3*4` [4] `3<2`

- a) 1 y 2 b) 2 y 3 c) 3 y 4 d) 1 y 4 e) no hay dos equivalentes

12) Una clase que extiende a otra abstracta puede ser abstracta. a) Cierto b) Falso

Una clase que extiende a otra no abstracta no puede ser abstracta. a) Cierto b) Falso

Una clase Java puede implementar más de un interfaz. a) Cierto b) Falso

Si una clase implementa un interfaz, debe definir todos sus métodos. a) Cierto b) Falso

13) ¿Qué resultado da este código?

```
int x = 10;
while (x > 0) x-- ;
switch (x) {
    case 0: System.out.print("cual");
    case -1: System.out.print(" es ");
    default: System.out.print("la verdad");
}
```

a)cual b)cual es la verdad c) la verdad d)es la verdad e)la verdad es cual f) cual es g)es

14) Termine las siguientes frases

Si una clase es final entonces...

Si un campo es final entonces...

Si un método es final entonces...

15) De acuerdo con el siguiente código: `public class A {public A() {}}`

`class B extends A {}`

a) B tiene un constructor público b) B no es correcta c) B no tiene método constructor

16) Declare un array de primitivos enteros con los valores 5, 7, 12, 34, 53

17) El siguiente código

```
public class A { public A(String s){...} }
class B extends A {}
```

a)Da un error de compilación en la clase A b)Da un error de compilación en la clase B c)Va como la seda
d)Da error de ejecución cuando se pretende generar un objeto de clase A
e)Da error de ejecución cuando se pretende generar un objeto de clase B

18) ¿Puedo definir una clase arrojable (descendiente de **Throwable**) para que se encargue de atender a los eventos de un interfaz gráfico hecho con Swing?

a) no, los objetos Throwables no pertenecen a Swing.
b) no, debe ser un Listener en lugar de un Throwable.
c) si, si se cumplen los requisitos necesarios, pero no debería hacerse.

19) Para la variable `double[] miArray`, ¿cuáles de estos ciclos son equivalentes?

[1] `for (double c:miArray) c=0.0`

[2] `for (int i=0;i<miArray.length; i++) miArray [i]=0.0;`

[3] `for (double c:miArray) System.out.println(c);`

[4] `for (int i=0;i<miArray.length; i++) System.out.println(miArray [i]);`

a) 1 y 2 b) 3 y 4 c) a y b son ciertas

20) Los objetos arrojables se atienden con cláusulas catch o declarando que se vuelven a arrojar fuera del método en que nos encontremos, y ...

a) deben atenderse todos
b) podemos decidir siempre si los atenderemos o no.
c) a y b son ciertas
d) a y b son falsas