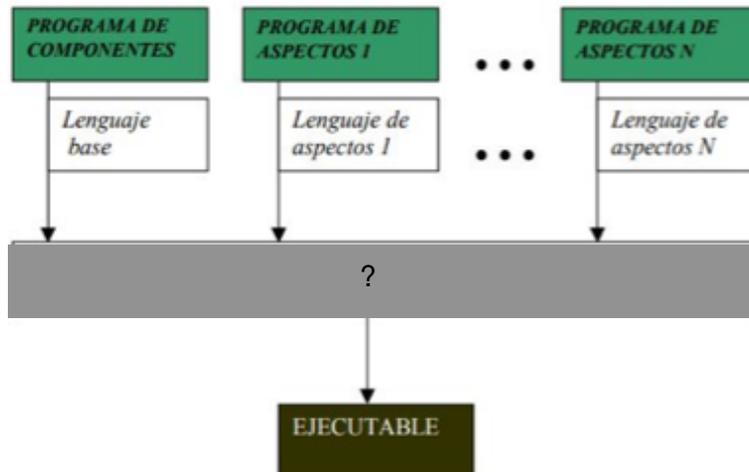


1. ¿ Qué es Introducción en programación orientada a aspectos?
 - a. Permite añadir métodos o atributos a clases ya existentes
 - b. define en qué puntos de unión, se debe aplicar el concejo asociado.
 - c. Es la implementación del aspecto
 - d. Es un punto candidato en la ejecución del programa donde se puede conectar un aspecto

2. Los aspectos No pueden:
 - a. Encapsularse en un procedimiento
 - b. Incluir datos y métodos
 - c. Tener especificadores de acceso
 - d. Implementar interfaces

3. Complete la imagen:



- a. Punto de corte
 - b. Código diseminado
 - c. Tejedor
 - d. Consejo
4. ¿ Qué se define en un consejo?
- a. Puntos bien definidos en la ejecución del programa
 - b. El código que debe ser ejecutado en los puntos de unión
 - c. Uno o más puntos de unión de un programa
 - d. Adicionar nuevos métodos y nuevas clases

5. Se entiende por código enmarañado:

- a. Un mismo servicio es invocado de manera similar desde muchas partes del programa
- b. Una misma operación tiene que acceder a varios servicios
- c. Unidad modular del programa que aparece en otras unidades funcionales del programa
- d. Diferentes lenguajes combinados

6. ¿Cuál No es un concepto de POA?

- a. Punto de unión
- b. Punto de corte
- c. Punto de equilibrio
- d. Introducción

7. Complete. La Programación Orientada a Aspectos (POA) es un paradigma cuya intención es permitir una adecuada _____ de las aplicaciones, posibilitando mejor separación de incumbencias.

- a. Certificación
- b. Modularización
- c. Ejecución
- d. Optimización

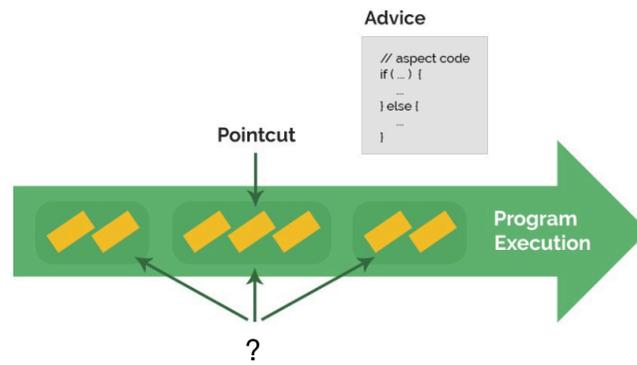
8. Los Lenguajes Orientados a Aspectos (LOA) deben satisfacer varias propiedades deseables, ¿Cuál NO es una propiedad de los LOA?

- a. Cada aspecto debe ser claramente identificable
- b. Cada aspecto debe auto contenerse
- c. Los aspectos deben ser fácilmente modificables
- d. Los aspectos deben interferir entre ellos

9. Un after throwing en un Consejo debe ejecutarse:

- a. Después de un punto de unión
- b. Si se lanza una excepción
- c. Después de un punto de corte
- d. Después de un aspecto

10. Complete la imagen:



- a. Crosscutting concerns
- b. Separation of concerns
- c. Join Points
- d. Weaver