

Taller programación orientada a aspecto

Lenguajes de programación 2018-I

David Santiago Gantiva Castro, Diego Duarte Camacho, Alejandro Santamaria Perez

1. En un banco se desea aplicar el concepto de la programación orientada a aspectos, un aspecto que se podría abstraer sería:
 - a. La creación de un nuevo usuario.
 - b. La validación de una transacción de un cliente o empleado del banco.
 - c. La ejecución de un método propio de una sola clase.
 - d. Consultar información en la base de datos.
2. En aspectJ los aspectos se declaran de forma similar a las de:
 - a. una clase
 - b. una función
 - c. una interfaz
 - d. un objeto
3. ¿cuál de los siguientes no es un tipo de advice?:
 - a. before
 - b. after
 - c. around
 - d. during
4. El paradigma de la programación orientada aspectos puede ser aplicado junto a:
 - a. programación orientada a objetos
 - b. programación funcional
 - c. programación paralela
 - d. toda las anteriores.
5. De acuerdo a la siguiente imagen y según el paradigma de programación orientada a aspectos los puntos amarillos se clasificarían como:



- a. Aspecto
- b. JoinPoint
- c. PointCut
- d. Advice

6. ¿Cuales de los siguientes elementos se podrían clasificar como incumbencias transversales?:
 - a. Validación de datos
 - b. Logging
 - c. Procesos de transacción
 - d. todas las anteriores

7. ¿Para cuál de las siguientes funcionalidades es recomendable usar POA?
 - a. Manejo de transacciones
 - b. Inicio de sesión
 - c. Modificación de contraseña
 - d. Visualización de videos

8. El a-Kernel project es:
 - a. Un proyecto que para crear un lenguajes orientado a aspectos para el desarrollo de sistemas operativos.
 - b. Un proyecto que busca implementar la POA a nivel de sistemas operativos
 - c. Un proyecto para crear lenguaje de dominio específico
 - d. Un lenguaje orientado a aspectos de propósito general

9. De los siguientes términos, ¿cuál está relacionado con la POA?
 - a. Función de orden superior
 - b. Consultas
 - c. Hilos
 - d. Weaver

10. El elemento que es asociado a un punto específico ya sean métodos, funciones, etc. A lo largo del código es denominado:
 - a. Advice
 - b. JoinPoint
 - c. CutPoint
 - d. Aspecto