Examen Teórico de Programación Orientada a Objetos
Graduado en Ingeniería Informática. Segundo Curso
Enero 2016 Segundo llamamiento

Responde de forma breve y concisa a las siguientes cuestiones:

1. A lo largo de todo el curso y específicamente en el tema 3 de teoría de la asignatura hemos estudiado los múltiples beneficios de la reutilización. Comenta los que recuerdes. **2 puntos**
2. Describe los factores de calidad del software robustez y portabilidad. Indica también si son factores internos o externos. Pon un ejemplo (puedes inventar un ejemplo o bien utilizar el caso de algún software conocido). **2 puntos**
3. Qué es un patrón de diseño: definición. Describe el patrón de diseño: B*uilder* (no es necesario que codifiques ni esquematices un ejemplo aunque, si quieres, puedes ayudarte de uno para contestar la pregunta). **3 puntos**
4. Codifica una función en C++ que intercambie el valor de dos variables de tipo int que recibe como parámetros utilizando referencias. **1.5 puntos**
5. ¿Qué es una función inline? Codifica un ejemplo. **1.5 puntos**

Tiempo de realización: 1 hora