**Programación Orientada a Objetos 1**

**NOMBRE:** Alfonso Aguerrido **CURSO:** 5to Sistemas

1. **Elige cuál debe ser la forma de atacar un problema.**

Elaborar el algoritmo para su solución

Divide al problema en subproblemas

Elaborar una lista de entradas

Elaborar una lista de salidas

1. **Elige la forma principal que tiene la programación estructurada (la “tradicional” en lenguajes como Pascal y C) para facilitar el diseño de la solución a un problema:**

Haciendo funciones

Decidiendo qué valores necesitan

Definiendo en qué orden se ejecuta

Viendo cuáles archivos van a usar

1. **Elige 3 opciones que se refieren a objetos en una orquesta:**

Los instrumentos de cuerda

El sonido que produce un instrumento

El Director de la orquesta

Una partitura

1. **Elige la mejor descripción de lo que es una prueba unitaria:**

Pruebas con un valor tu programa

Eliges a uno de los objetos para probarlo

Pones a todos los objetos en una clase para probarlos

Pruebas que cada acción de un objeto se lleve a cabo adecuadamente

1. **El término pruebas de integración se refiere a:**

Integrar los distintos instrumentos en un solo grupo para probarlos

Probar cómo se integran los distintos objetos (instrumentos) entre sí

Hacer pruebas de los resultados de integrar usando las tablas de integrales