

P.O.O

Nombres: Daisy Abigail Quillopangui Tupe

MRC: 1323

C.I: 1753918653

Actividad 1  
Parcial 1

## Consulta

### Tipos de datos primitivos

El lenguaje Java da de base una serie de tipos de datos primitivos.

**Byte** Representa un tipo de dato de 8 bits con signo. De tal manera que puede almacenar los valores numéricos de -128 a 127 (ambos inclusive)

**Short** Representa un tipo de 16 bits con signo. De esta manera almacena valores numéricos de -32.768 a 32.767.

**int** Es un tipo de dato de 32 bits con signo para almacenar valores numéricos. Cuyo valor mínimo es  $-2^{31}$  y el valor máximo  $2^{31} - 1$

**Float** Es un tipo de dato para almacenar números en coma flotante con precisión simple de 32 bits.

**long** Es un tipo de dato de 64 bits con signo que almacena valores numéricos entre  $-2^{63}$  a  $2^{63} - 1$

**double** Es un tipo de dato para almacenar números en coma flotante con doble precisión de 64 bits.

**boolean** Sirve para definir tipos de datos booleanos. Es decir, aquellos que tienen un valor de true o false. Ocupa 1 bit de información

**char** Es un tipo de datos que representa a un carácter Unicode sencillo. de bits. 16.

## Consulta.

¿Qué es paradigmas orientado a objetos?

La Programación Orientada a Objetos (POO) es un paradigma de programación, esto es, un modelo o un estilo de programación que proporciona unas guías acerca de como trabajar con él y que está basado en el concepto de clase y objetos.

Este tipo de programación se emplea para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizables de planos de códigos (clases) para crear instancias individuales de objetos

¿Qué es una clase, un atributo y metodo?

### Concepto de clase.

Casi todo lo que nos rodea o que conocemos puede formar parte de una Clase. Una Clase agrupa una serie de características y acciones comunes de un determinado elemento u objeto de aplicación

### Concepto de atributo.

Es una característica o propiedad que define a un objeto

Es una variable que se declara dentro de una clase y que almacena datos específicos sobre ese objeto

### Concepto de método.

También llamado función en otros lenguajes de programación, los métodos son los encargados de dar funcionalidad al objeto y permitir que el mismo pueda invocar o mandar mensajes a otros

objetos. Los métodos cumplen con distintas tareas como puede ser la tarea de constructor, el acceso a los atributos miembros de clase del objeto declarados como privados (encapsulamiento) o tareas de distinto índole. Cualquier método tiene esta estructura básica



## Concepto de objeto

Un objeto (instancia de clase) tiene un estado inicial regulado por los atributos de la clase y una actuación o acciones que adquieren de la clase que le ha creado.

¿Qué es un sistema de control de versiones (VCS) y para qué sirve?

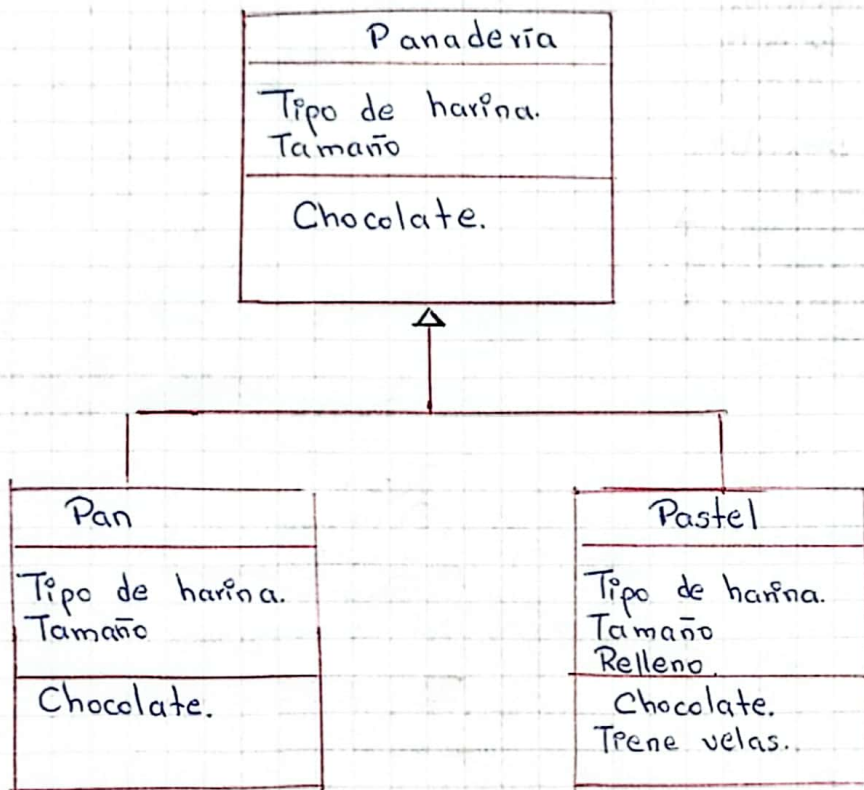
Es una herramienta que permite rastrear y gestionar los cambios que se hace en los archivos, especialmente en código de programación. El control de versiones nos permite entender el (Qué, Porque, Quien, Cuando) de los cambios que realizamos.

Un VCS registra todas las modificaciones realizadas en un archivo o conjunto de archivos, permitiendo a los desarrolladores acceder a versiones específicas más adelante.

Los VCS son fundamentales en el desarrollo de software porque facilitan la colaboración entre los desarrolladores. Permiten a múltiples personas trabajar en un proyecto al mismo tiempo, sin temor a sobrescribir el trabajo de los demás. Además, si se introduce un error en el código los VCS permiten retroceder a una versión anterior lo que facilita la localización y corrección del error.

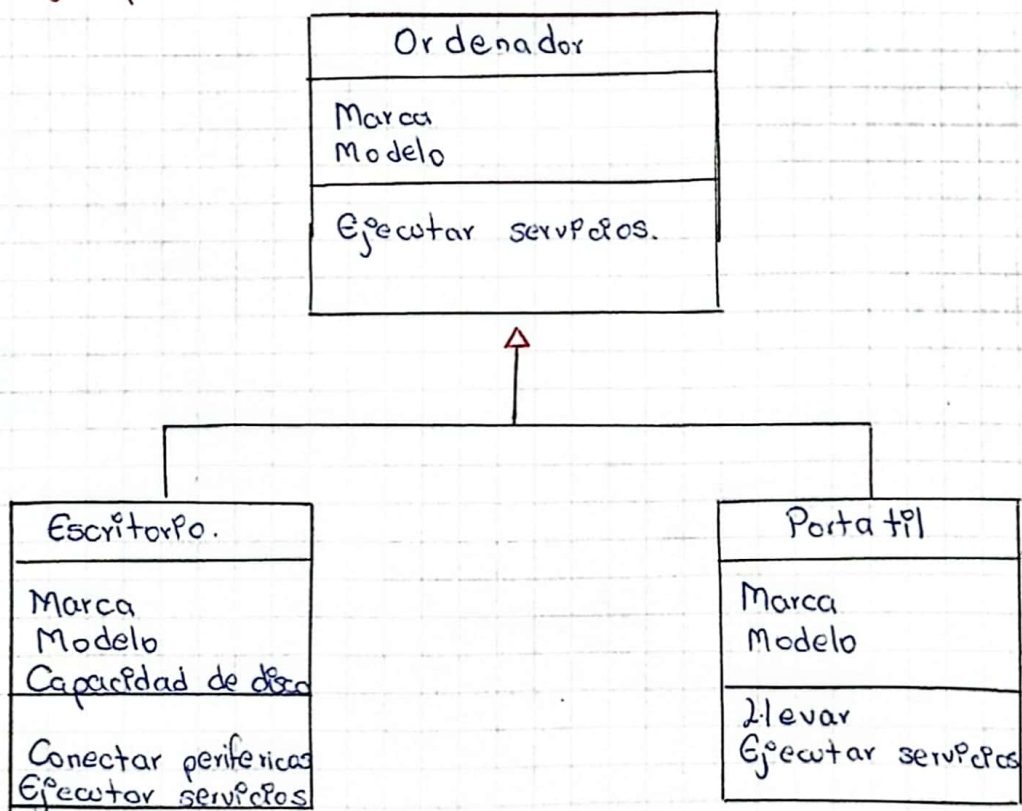
- Realizar 3 UML de dos objetos hijas y una clase padre.

### Ejemplo 1



Instancia.

### Ejemplo 2.





Ejemplo 3.

