

NAME Anderson	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
------------------	-------	---------------	-------------

Title:

Capitulo 4

Keyword	Topic: Metodo Con Parametro
Questions	<p>La declaracion de un metodo con un Parametro es una tecnica comun en la Programacion que nos Permite definir funciones mas Versatiles y flexibles. Cuando definimos un metodo con Parametros, estamos especificando que este metodo Puede aceptar ciertos valores que seran utilizados dentro de su logica, esto es util Cuando queremos que un metodo realice una tarea especifica Pero necesitamos Proporcionarle informacion adicional Para que pueda llevarla a cabo de manera efectiva</p>

Summary:

la declaracion de un metodo con un Parametro nos Permite definir funciones que Pueden aceptar valores externos y utilizarlos dentro de su logica Para realizar tareas especificas.

NAME Anderson Padilla	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
--------------------------	-------	---------------	-------------

Title:

Capitulo 4

Keyword

Topic:

metodo

Questions

La declaracion de una clase con un metodo y el instanciamento del objeto de esa clase son dos pasos clave en el la Programacion orientada a objetos. Cuando creamos una clase, estamos definiendo de un nuevo tipo de objeto que puede tener sus propias propiedades y comportamientos. Dentro de esta clase, podemos definir metodos que describen las acciones que puede realizar un objeto de esa clase.

Summary:

La declaracion de una clase con un metodo nos permite definir la estructura y el comportamiento de un tipo de objeto, mientras que el instanciamento de un objeto de esa clase nos permite crear y utilizar instancias especificas.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Anderson Padilla			

Title:

Capitulo 4

Keyword

Topic:

clases, objetos, metodos, etc

En Programacion orientada a objetos, una clase es como un molde que define la estructura y comportamiento de un objeto. Un objeto, por otro lado, es una instancia especifica de esa clase.

Metodos- los metodos son funciones que estan definidas dentro de una clase y describen el comportamiento de los objetos de esa clase.

Questions

Las propiedades son atributos de un objeto que describen su estado. Estas propiedades ~~son~~ se almacenan en variables de instancia de la clase.

Inicializacion de objetos con constructores- son metodos especiales que se utilizan para inicializar un objeto cuando se crea una instancia de un clase.

Summary:

estos conceptos en la Programacion orientada a objetos y nos permiten modelar la creacion de clases, objetos y propiedades.

NAME <i>Anderson</i>	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
-------------------------	-------	---------------	-------------

Title:

Capítulo 4

Keyword

Topic:

Diagrama UML

Questions

Un diagrama de clases de UML con propiedad es representación visual de las clases en un sistema de software, junto con sus propiedades y relaciones entre ellas. En UML, las propiedades de una clase se representan generalmente como atributos dentro de la clase. Estos atributos pueden tener visibilidad y pueden tener métodos asociados para acceder y modificar su valor, que se conocen como getter y setters.

En un diagrama de clases de UML una clase se representa como un rectángulo dividido en tres secciones
 Primer sec - nombre de clase
 Segunda sec - atributo de clase
 Tercer sec - métodos o función de clase

Summary: Estos diagramas son herramientas poderosas para visualizar la estructura y el diseño de un sistema, y ayuda a los desarrolladores a comprender la arquitectura de su código y a comunicarse de manera efectiva con otros miembros.

NAME <i>Anderson</i>	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
-------------------------	-------	---------------	-------------

Title: *Capítulo 4*

Keyword	Topic: <i>Variable de Instancia</i>
	<p>Las Variables de Instancia son variables que están asociadas a cada instancia u objeto particular de una clase. esto significa que cada objeto tiene su propia copia de estas variables, y los cambios realizados en ellas solo afectan a ese objeto específico.</p>
Questions	<p>Por otro lado, las Propiedades son características de un objeto que pueden ser accedidas y modificadas a través de métodos especiales llamados getters y setters. los getters son métodos que nos permiten obtener el valor de una propiedad, y setters nos permite establecer o cambiar ese valor.</p>

Summary: *Estos son elementos en la Programación orientada a objetos que nos permite definir el estado y el comportamiento de los objetos de una clase.*