

Deben N° 1

POO - NRC 1323

Andres Alejandro Villacís Villarroel

Consulta

- Tipos de Datos Primitivos y Referenciados

Estos tipos de datos denominados como primitivos son estructuras de datos muy básicas que se pueden encontrar en varios lenguajes de programación, siendo que estas pueden almacenar información básica como texto o números. Siendo el ejemplo:

Entero o Integer para números naturales

Carácter Char para guardar una sola letra o número

- Tipos de Datos Estáticos

Estos hacen referencia a datos que pueden ser almacenados en una variable y no necesitan ser declarados con un tipo en específico, es decir dependiendo de la situación actuar como sea necesario.

En ejemplo en Python:

`x = "Hola"` Donde x ahora es un String

`x = 21` Donde x ahora es un int

`x = 21,5` Donde x ahora es double

Donde no se declara el tipo de la variable pero puede actuar o tener varios tipos de datos diferentes

- Tipos de datos Estáticos

Este tipo de datos hace referencia a aquellos que necesitan ser declarados y solo pueden tener el tipo de dato declarado

Ejemplo en Java

int x = 5 Donde x solo puede ser un número natural

String gato = "meow" Gato solo puede ser una cadena de texto

Preguntas

1º ¿Qué es el paradigma de programación orientado a objetos?

Este es una manera de programar la cual se enfoca en la estructuración y organización mediante "objetos", donde en base a estos se programan dándoles datos y funciones.

El cual tiene 4 principios básicos:

- Herencia: La clase hija hereda la información de la clase padre
- Encapsulamiento: Agrupa la información y mantiene su estructura
- Polimorfismo: El objeto actúa de una forma u otra según se requiere

- Abstracción: Simplificación los detalles de la información

2º ¿Qué es clase, objeto, atributo, método?

- Clase

Hace referencia a un modelo o una plantilla que va a definir como se va a comportar y que características

va a tener un objeto creado bajo esa clase

- Objeto

Este es una instancia de la clase o dicho de otra forma algo que representa la información dentro de la clase.

- Atributo

Este es una característica de algún objeto. Es decir la información dentro de este.

- Método

Este es un comportamiento o acción que un objeto puede realizar

3 ¿Qué es un sistema de control de versionamiento y para que sirve?

Este es una herramienta la cual nos permite gestionar los cambios que se ha realizado a un archivo, de manera que cada cambio pueda ser restaurado, además permitimos obtener información de quien y del porque subió este cambio.

Esta herramienta nos permite restaurar el archivo desde varios puntos, también dar documentación de cambios o restauraciones, como también trabajar en equipo donde los cambios son revisados antes de realizarlos.

Realizar 3 UML de dos objetos hijos y un objeto padre

