

Práctica 01

Armando Ramírez

August 2019

1. ¿Qué es una clase?
Es un ente abstracto que modela un objeto.
2. ¿Cuál es la diferencia entre una clase y un objeto?
El objeto es una instancia de una clase.
3. Dar 3 ejemplos de clases y un par de objetos por cada clase.
Mascotas-Niko, Caín, Cerbero.
Elefante-Elefantes grises, elefantes grandes.
Zapato-Zapatos negros, zapatos cafés.
4. ¿Cuál es el propósito de la documentación?
Saber cómo funciona un programa en caso de no saber cómo fue hecho.
5. ¿Qué ventajas tiene hacer el diseño de un programa antes de codificar?
Identificar los requerimientos del programa y cómo éste será construido.
6. ¿Qué comando se usa para ejecutar un programa en Java?
Comando `java nombreArchivo.java`
7. ¿Qué comando se usa para compilar un programa en Java?
El comando `javac nombreArchivo.java`