**1.- ¿Qué es el UML?**

Es el lenguaje unificado de modelado, conjunto de notaciones y diagramas de estándar para modelar sistemas orientados a objetos.

**2.- ¿Qué es una clase?**

Una definición de objetos que comparten el mismo tipo de propiedades.

**3.- ¿Que es la multi-herencia?**

Es cuando una clase puede heredar de más de una clase.

**4.- ¿Qué es abstracción?**

Es cuando una clase puede tener atributos, asociaciones y otras operaciones como superclases.

**5.- ¿Qué es una asociación?**

Es una relación estructural entre clases que especifica que algunos objetos de una clase pueden ser conectados a objetos de otra clase.

**6.- ¿Para qué sirve la interfaz?**

Sirve para implementar un comportamiento específico de una clase y el tiempo que oculta especifica asociación.

**7.- ¿Qué expresa la multiplicidad?**

Cuantos objetos de una clase son asociados a cuantos objetos de otra clase.

**8.- ¿Qué es generalización?**

Cuando una subclase hereda todos los atributos, relaciones y operaciones de una superclase.

**9.- ¿Qué es el modelado de clases?**

Es la tarea de especificar distintas clases en un lenguaje especifico utilizando propiedades, relaciones y comportamientos.

**10.- ¿Qué es la agregación?**

Es un tipo de composición en la cual la destrucción del compuesto no indica la destrucción de sus componentes.

**11.- ¿Qué es una clase abstracta?**

Es una superclase que no puede ser instanciada es decir, que no hay objetos para esa clase.

**12.- ¿Qué es el modelo de dominio?**

Proporciona una visión estructural del dominio que puede ser complementado con otros puntos de vista dinámicos, como el modelo de casos de uso.

**13.- ¿Qué es restricción?**

Se puede definir como una restricción que se aplica al estado de un objeto o de un conjunto de objetos (no necesariamente de la misma clase).

**14.- ¿Qué es el modelo de diseño?**

Consta de clases de diseño e incorpora decisiones que se toman para hacer frente a los requisitos no funcionales, como el rendimiento, la distribución y así sucesivamente

**15.- ¿Qué es un objeto?**

Es alguien o algo que existe en el mundo real y que es representado a las clases con distintas características.

**16.- ¿Cuál es la diferencia entre una clase abstracta y una interfaz?**

Una interfaz se diferencia de una clase abstracta porque una interfaz sólo puede contener constantes y métodos abstractos. Una clase abstracta puede contener métodos concretos, una interfaz no.

**17.- ¿Cuál es la diferencia entre una clase y una clase abstracta?**

No es posible instanciar una clase abstracta, mientras que en el caso de una clase sí.

**Integrantes**

**Guadalupe Olivo Sangabriel**

**Carlos Humberto Lagunes Villa**

**José Ángel Hernández Tapia**

**Allan Francisco Gomez Gayosso**

**Luciano Alberto Huesca Alarcón**