ALUMNO: Daniel Carril Miranda\_DWEC

1. b) matriz[1][2];

Encapsulamiento:

Es ocultar los detalles internos de un objeto y exponer solo lo necesario.

Ejemplo: Un coche tiene un motor interno, pero el conductor solo necesita interactuar con el volante y los pedales.

Abstracción:

Representar solo las características esenciales de un objeto y ocultar los detalles no esenciales.

Ejemplo: Un teléfono tiene un botón de encendido, pero no necesitamos entender todos los circuitos internos para usarlo.

Herencia:

Permite que una clase herede propiedades y métodos de otra clase, promoviendo la reutilización de código.

Ejemplo: Un "Estudiante" puede heredar propiedades de la clase "Persona", como nombre y edad.

Polimorfismo:

¿Qué es? Permite que objetos de diferentes clases respondan de manera única a la misma acción o método.

Ejemplo: Un método "sonido()" puede comportarse de manera diferente en las clases "Perro" y "Gato".

ALUMNO: Daniel Carril Miranda\_DIW

1. c) Márgenes
2. c) letter-spacing