

CONOCIMIENTO DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS (10%):

1. ¿Cuál es la descripción que crees que define mejor el concepto de 'clase' en POO?
 - a. Es un método o función
 - b. Es un tipo particular de variable
 - c. Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos
 - d. ninguna de las anteriores
2. ¿Que significa instanciar una clase y de un ejemplo?
3. ¿Qué elementos componen una clase?
4. ¿Qué elementos componen un objeto?
5. Defina con sus propias palabras qué es una interfaz
6. Defina con sus propias palabras qué es una herencia
7. Defina con sus propias palabras qué es polimorfismo.
8. Defina con sus propias palabras qué es encapsulamiento.

DESARROLLO

1. c) Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos.
2. Cada objeto creado a partir de una clase es una instancia de clase, es la forma de referirse a la información creada a partir de la clase.

Ejemplo:

class Computador: # Se define el nombre de la clase

 "CUERPO" # Aquí se agregan los métodos junto a sus atributos

computador = Computador() #objeto creado a partir de la clase (instancia de la clase)

3. Instancia (objeto creado al llamar la clase), métodos (funciones dentro de la clase), atributos (propiedades del método).
4. Un objeto está compuesto por métodos, eventos (acciones) y atributos.
5. Es un medio en común donde los objetos que no tienen relación pueden establecer una comunicación o conexión.
6. Una herencia es un hijo o una copia de una clase padre, donde se obtienen todos sus métodos y atributos.
7. El polimorfismo permite editar los atributos o métodos heredados a voluntad, permitiendo también realizar funciones como lo son agregar o eliminar.
8. El encapsulamiento permite guardar un grupo de código dentro de una clase, evitando que puedan hacerse modificaciones desde el exterior, pero puede realizarse su debida modificación a través de métodos dentro de la misma clase.