

Universidad de El Salvador
Facultad Multidisciplinaria de Occidente
Departamento de Ingeniería y Arquitectura



Programación II

Docente: Ing. William Virgilio Zamora Girón

Instructor: Br. Sigfrido Ernesto Gómez Guinea

Alumna: Rivas Tejada, Diana Cecilia

Carnet: RT16009

Año: 2018

Guía n°1

1- ¿Qué es la programación orientada a objetos (POO)?

Es un paradigma de programación que viene a innovar la forma de obtener resultados. Los objetos manipulan los datos de entrada para la obtención de datos de salida específicos donde cada objeto ofrece una funcionalidad especial.

2- ¿Cuáles son los conceptos y nociones básicas de POO?

-Objeto: Conceptos adquiridos que nos permiten sentir y razonar.

-Tipo de objeto: categoría.

-Métodos: especifican la forma en que se controlan los datos de un objeto

-Clase: la importancia en software de un tipo de objeto.

3-Polimorfismo:

Se refiere a la propiedad por la que es posible enviar mensajes sintácticamente iguales a objetos de tipos distintos.

4- Abstracción:

Consiste en aislar un elemento de su contexto o del resto de los elementos que lo acompañan.

5-Herencia:

Por medio de esta una clase se deriva de otra de manera que extiende su funcionalidad.

6-Encapsulamiento:

Organiza los datos con el fin de evitar el acceso a datos por cualquiera otro medio que no sea el especificado.

7- ¿Por qué es preferible usar POO a programación estructurada?

Porque la programación orientada a objetos se ha convertido en la tecnología de software más utilizada y es más fácil de trabajar de esta manera.

8- ¿Qué ventajas posee usar JAVA para el desarrollo de aplicaciones?

-Lenguaje simple

-Lenguaje orientado a objetos

-Es seguro

-Aplicaciones distribuidas

-Interpretado y Compilado

9-Constructor:

Es una especie de método que permite inicializar los atributos de una clase.

10- Librería:

Son un conjunto de clases, que poseen una serie de métodos y atributos, facilitan muchas operaciones.

11-Dato:

Básicos o primitivos no son de objetos y se pueden utilizar directamente en un programa sin necesidad de crear objetos de este tipo.

12- Valor:

Palabra de memoria que contiene información.

13- Características de:

-Int: usando para numero

-String: usado en cadenas

-Char: tiene métodos para realizar conversiones

14- ¿Que es la clase math en Java?

Es la que tiene miembros, datos y funciones, miembros estáticos, representa la librería matemática de java.

15- ¿Qué es una base de datos?

Es una serie de tablas que contienen información ordenada en alguna estructura que facilita el acceso a esas tablas.