

Introducción a las Ciencias de la Computación. Facultad de Ciencias, UNAM.



Práctica 01.

Méndez Medina Diego, Grupo 702.

Profesor : Salvador López Mendoza.

Ayudante : Marisol Amezcua.

Ayud. Lab. : Alejandro Iabin Arteaga Hernández.

1. ¿Qué es una clase?
Es una plantilla que define la forma de los objetos que utilizaremos en el programa.
2. ¿Cuál es la diferencia entre una clase y un objeto?
Mediante las clases creamos objetos. La clase se codifica y el objeto se crea en el momento que el programa es ejecutado.
3. Dar 3 ejemplos de clases y un par de objetos por cada clase.

a) class Estudiante

- Diego Méndez Medina
- Pedro Pedroza Olvera

b) class Automovil

- Tesla Model 3
- Tesla Model Y

c) class Boligrafo

- Bic
- PaperMate

4. ¿Cuál es el proposito de la documentación?
Que cualquiera pueda entender el codigo que escribiste. Tambien aplica para tu yo del futuro.
5. ¿Qué ventajas tiene hacer el diseño de un programa antes de codificar?
Te permite saber el número de variables y funciones que usara tu programa, o los parametros que necesitaras codificar. Te permite tener la solución o una idea de como hacerlo.
6. ¿Qué comando se usa para ejecutar un programa en java ?
`java NombreDelArchivo.java`
7. ¿Qué comando se usa para compilar un programa en java ?
`javac NombreDelArchivo`