

Introducción a las herramientas del laboratorio

Emilio Hernández Robles

Jueves 15 de agosto de 2019

1 Preguntas

1. ¿Qué es una clase? Es un ente abstracto que modela algo, en pocas palabras es una base para la creación de objetos.

2. ¿Cuál es la diferencia entre una clase y un objeto? Una clase es una clasificación de objetos que sirve como base para construir las instancias individuales, mientras que el objeto es un elemento de una clase que tiene como características de éstas y además características propias que los individualizan.

3. Dar 3 ejemplos de clases y un par de objetos por cada clase

Clase: Redes Sociales, Objetos: Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp.

Clase: Ciudad Universitaria, Objetos: Facultad de Ciencias, Facultad de Arquitectura, Facultad de Medicina, entre otros.

Clase: Microsoft Office, Objetos: Word, Excel, Power Point, Paint.

4. ¿Cuál es el propósito de la documentación? Para que otras personas puedan entender lo que se está haciendo, así mismo el propósito de el programa es que sepas que estabas haciendo.

5. ¿Qué ventajas tiene hacer el diseño de un programa antes de codificar? Para que otras personas estén enterdas

6. ¿Qué comando se usa para ejecutar un programa en java? java
"archivo donde está guardado el programa.class"

7. ¿Qué comando se usa para compilar un programa en java? javac
"archivo donde está guardado el programa.jar"