



UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS

ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Laboratorio #2

CURSO Programación I

Nombre de (los) estudiante (s)
Aarón Zúñiga

PROFESOR
Lic. Carlos González Romero

SAN JOSÉ, COSTA RICA

Parte #1

- Indique dos ventajas de realizar la captura de errores e indique la estructura de código fuente Java requerida para aplicar esto.
1. Sirve mostrar de una mejor forma los errores a los usuarios, por ejemplo: un error al hacer conexión a una base de datos
 2. Sirve para controlar los posibles errores por parte del usuario, por ejemplo: una calcular donde el usuario digite 0/0

Representación en código:

```
try{  
    // Intentar este código  
}catch(Exception e){  
    // Capturar error  
}finally{  
    // Ejecutar finalmente  
}
```

- Explique 2 objetivos de Debuggiar nuestro código fuente Java
1. Nos sirve para ejecutar paso a paso el código, esto para poder identificar errores o errores potenciales en nuestro código
 2. Otro objetivo sería para conocer el flujo que nuestro código sigue, por ejemplo: Si nuestro código tiene llamadas a métodos o a ciclos que pueda alterar el flujo.

Parte #2

- Investigue sobre el concepto de Herencia en el contexto de programación orientada a objetos y mencione 3 beneficios de aplicar la aplicación de este concepto.

La herencia permite que se puedan definir nuevas clases basadas de unas ya existentes a fin de reutilizar el código, generando así una jerarquía de clases dentro de una aplicación. Si una clase deriva de otra, esta hereda sus atributos y métodos y puede añadir nuevos atributos, métodos o redefinir los heredados.

Algunos beneficios de la herencia son:

1. Nos sirve para ahorrar código.
2. Nos sirve para mantener un orden y arquitectura correcta en nuestro código.
3. Con esta creamos una arquitectura escalable.

- Se le ha contrato para desarrollar una pantalla de proveedores, diseñe el diagrama UML de clases que le permita poder incorporar al sistema el registro de proveedores sacando el máximo provecho del código fuente a través del concepto de herencia, se requiere diagrama UML y código fuente que evidencie el concepto (utilizar como base el actual diagrama UML).

