Parte #1

1. La captura de errores es importante a la hora de recopilar información de porqué un programa crashea o le tira un error al usuario. Además. se encarga de brindarle información más amigable al usuario mediante diálogos de texto en vez de mostrarle un error de carácter técnico.

2. Se permite darle seguimiento a una variable en el código a la hora de buscar errores en el mismo. Además, permite la creación de break points para analizar partes específicas del código en vez de analizarlo en su totalidad.

Parte#2

1. La herencia es el concepto de una clase recibiendo de otra clase sus métodos y atributos. Esto sirve para crear una jerarquía de clases dentro de la aplicación, además de facilitar el trabajo del programador a la hora de escribir código que sería redundante entre dos clases diferentes, también se pueden cambiar los atributos y métodos heredados según condiciones específicas de la nueva clase.

2. Se observa en el archivo Laboratorio2.java

3. Se observa el UML para la clase de Proveedores que hereda de la clase Persona los 4 primeros atributos y se observa el código fuente correspondiente en el mismo archivo Laboratorio2.java.

