

Evaluación Procesual Hito 2

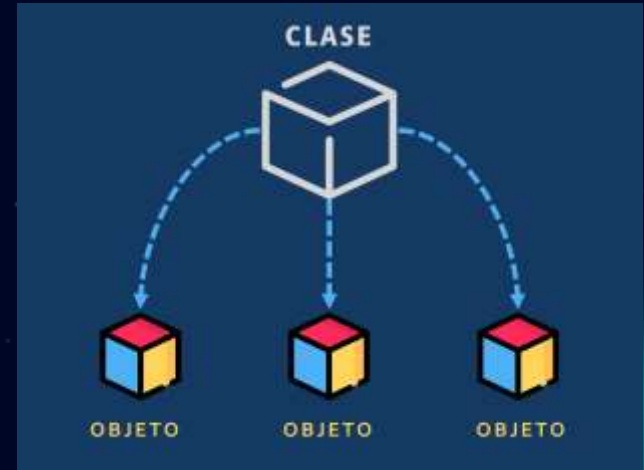
ESTUDIANTE: HANS CRISTHIAN QUISBERT VARGAS

01

¿A que se refiere
cuando se habla de
POO?

1. ¿A que se refiere cuando se habla de POO?

POO significa "Programación Orientada a Objetos" y es un paradigma de programación que se centra en la creación de objetos que interactúan entre sí para resolver problemas. En la programación orientada a objetos, los objetos son instancias de clases, que son como plantillas que definen las propiedades y comportamientos de un objeto.



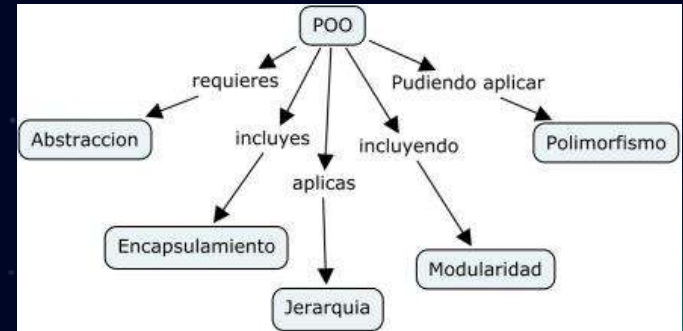
02

¿Cuáles son los 4
componentes que
componen POO?

2. ¿Cuáles son los 4 componentes que componen POO?

Los componentes de POO son las siguientes:

- Abstracción
- Encapsulamiento
- Herencia
- Polimorfismo



03

¿Cuáles son los
pilares de POO?

3. ¿Cuáles son los pilares de POO?

Los pilares fundamentales de la POO son la abstracción, encapsulamiento, polimorfismo y herencia.

04

¿Qué es
Encapsulamiento y
muestre un ejemplo?

4. ¿Qué es Encapsulamiento y muestre un ejemplo?

Encapsulamiento: Se utiliza la encapsulación para proteger los datos internos de un objeto y proporcionar métodos para acceder y modificar esos datos.

```
public class MiClase {  
  
    public int tipo;  
}  
  
class AccesoDirecto {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        MiClase mc = new MiClase();  
        mc.tipo = -5; //1  
    }  
}
```

05

¿Qué es Abstracción
y muestre un
ejemplo?

5. ¿Qué es Abstracción y muestre un ejemplo?

Abstracción: En POO, la abstracción se logra mediante la creación de clases, que son modelos abstractos de objetos.

Es el proceso de identificar las características esenciales de un objeto que son relevantes para el problema que estamos tratando de resolver y eliminar las características que no son relevantes.

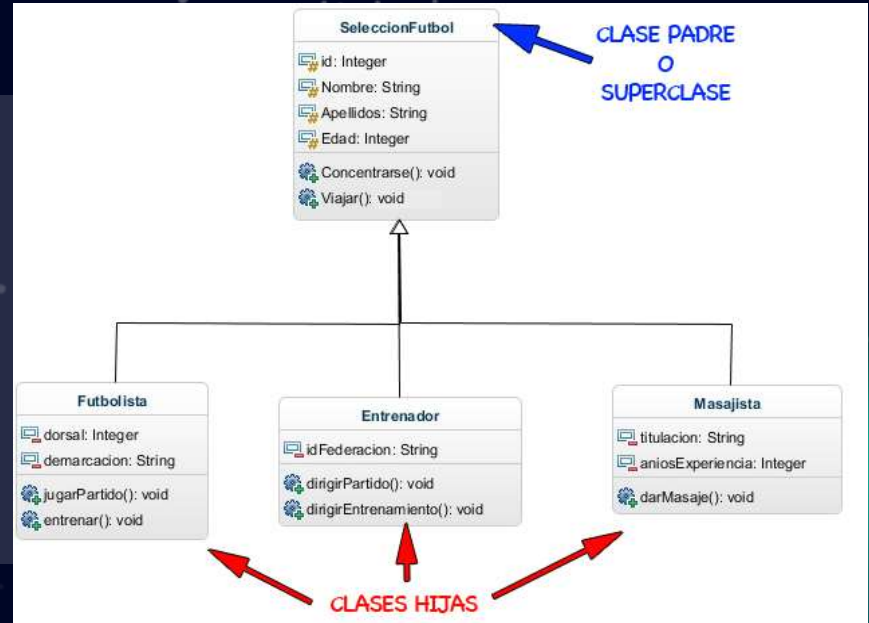


06

¿Que es Herencia y
muestre un ejemplo?

6. ¿Que es Herencia y muestre un ejemplo?

Herencia: La herencia es el proceso de crear una nueva clase a partir de una clase existente, conservando algunas o todas las propiedades y comportamientos de la clase original. En POO, la herencia se utiliza para crear jerarquías de clases que comparten características comunes.

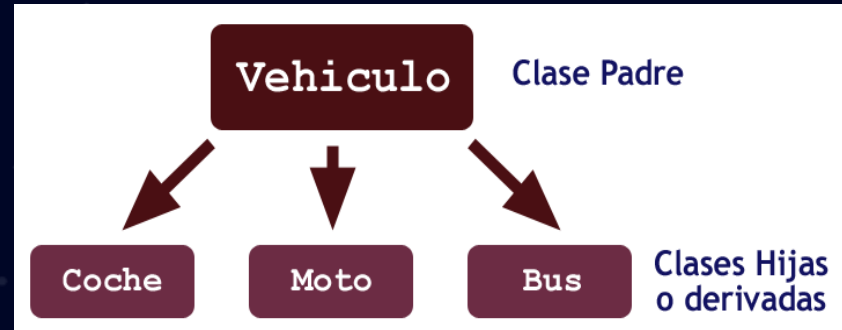


07

¿Qué es
Polimorfismo y
muestre un ejemplo?

7. ¿Qué es Polimorfismo y muestre un ejemplo?

Polimorfismo: El polimorfismo es el proceso de permitir que un objeto pueda tomar diferentes formas. En POO, el polimorfismo se utiliza para permitir que un objeto pueda comportarse de diferentes maneras según el contexto en el que se está utilizando. El polimorfismo se logra mediante el uso de interfaces y clases abstractas.



08

Que es un ARRAY?

8. Que es un ARRAY?

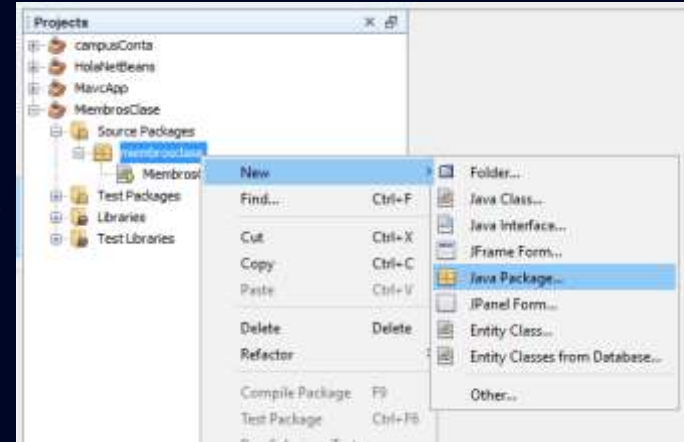
Un array, es un tipo de dato estructurado que permite almacenar un conjunto de datos homogeneo, es decir, todos ellos del mismo tipo y relacionados.

09

¿Qué son los
paquetes en JAVA?

9. ¿Qué son los paquetes en JAVA?

Los paquetes son el mecanismo que usa Java para facilitar la modularidad del código. Un paquete puede contener una o más definiciones de interfaces y clases, distribuyéndose habitualmente como un archivo.



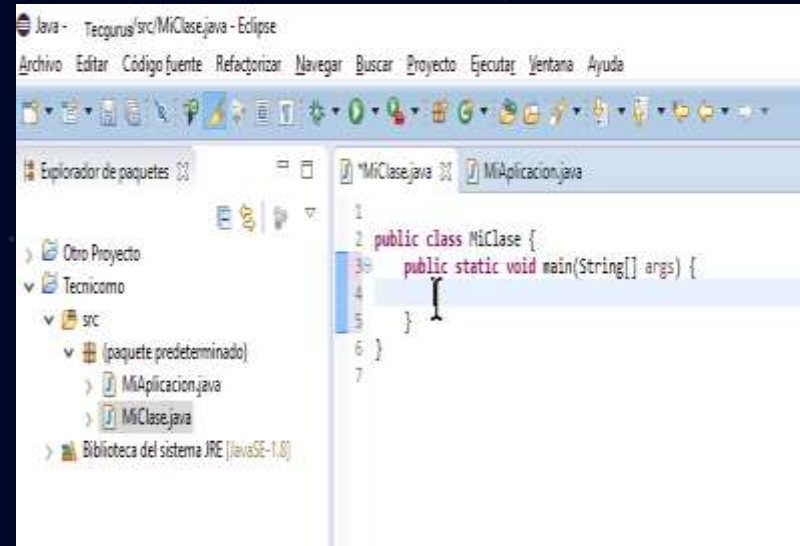
10

¿Cómo se define una
clase main en JAVA
y muestra un
ejemplo?

10.¿Cómo se define una clase main en JAVA y muestra un ejemplo?

Se define de la siguiente manera

```
public static void main (String [ ] args) {  
  
    //Aquí las instrucciones del método  
  
}
```



GRACIAS
