

Responda las siguientes preguntas

1. ¿Qué es la programación orientada a objetos?
2. ¿Cómo definimos una clase?
3. ¿Cómo se lleva a cabo la instanciación de un objeto?
4. ¿Qué es el constructor?
5. ¿Qué es el acceso público?
6. ¿Cómo se crean los métodos en una clase?
7. ¿Cómo se invoca un método?
8. ¿Cómo se sobrecarga el constructor?
9. Crear una clase para llevar la información de los estudiantes de una escuela.