

NAME
Harold Rato

CLASS
Prog II

SPEAKER
Carlos
Richard

DATE & TIME
19/1/23

Title

Complejidad

Keyword

- Facilitar
- Complejos
- Objeto
- Sistemas
- Solución

Topic

Inherental software

La abstracción facilita a los sistemas complejos, mas los bu no sistemas tienen mas de una jerarquia, que pueden ser concuer ta con los ritmos o di objeto.

Es importante la detección de jerarquias y objetos en los sistemas complejos. Debido a la ilustración de objetos que colaboran entre si.

Questions

¿Por que es mejor trabajar con objeto?

En la ingeniería, el diseño es la disciplina que se utiliza para intentar la solución a un problema por medio de un camino.

Summary:

Todo lo comprendido de estos sistemas sirven para facilitar el entendimiento de los programas.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Watso	Prog II	Carlos Richard	19/1/23

Title *Complejidad*

Keyword	Topic
<ul style="list-style-type: none"> • Colapso • Jerárquico • Simple 	<p><i>Complejidad ilimitada</i></p> <p>Sin embargo, a más complejo un sistema, más propenso al colapso, por tanto, no pueden ser "infinitamente complejos".</p> <p>un ordenador es un sistema de complejidad moderada, dado sus características y funciones, como el almacenamiento de datos, además de controlar un sistema jerárquico con capas de abstracción.</p>
<p>Questions</p> <p>¿por qué no se puede tener mucha complejidad?</p>	<p>Existen 5 características de cualquier sistema complejo, su forma y estructura, en su mayoría, en la que se encuentran los componentes internos, están formados por varias clases y un sistema complejo funciona mal. Viene de un simple que funciona mal.</p>

Summary: *un sistema demasiado complejo es muy difícil de manejar, por tanto, existen modelos que simplifican todo el sistema.*

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Vato	Prog II	Carlton Richard	19/1/22

Title Complejidad

Keyword	Topic
• Transcendencia	Atributo de sistema complejo. La complejidad es inherente al software. Usualmente existen programas con características que no son lo que parecen ser, pero a veces son irreemplazables, sin embargo, intentamos el otro mundo de la programación, las aplicaciones complejas.
• Complejidad	
• No accidental	
• Simplicidad	

Questions	Topic
¿Por qué se simplifica si la complejidad no es accidental?	La complejidad no es accidental en la programación, lo que lleva a que muchos pierdan el rumbo, sin embargo, la tarea de los desarrolladores de software es traer la simplicidad por una buena razón, la de escribir menor código. Aunque una pelota al aire, debido a la ley de la gravedad, si se suelta, caerá en un programa, podrá salir disparada en pleno vuelo.

Summary: La Complejidad no es accidental en los programas, pero en algunos casos, hay que simplificar por facilidad de entendimiento.

NAME

Harold Mateo

CLASS

Prog II

SPEAKER

C. Amor
Richard

DATE & TIME

19/1/23

Title

Complejidad

Keyword

• Soluciones
• Estructura
• Modelos

Topic

Complejidad organizadora

En cualquier ingeniería o disciplina se usa para solucionar problemas de manera estructurada, y para cada problema y sus tipos se pueden construir diferentes tipos de modelos que de hecho pueden permitir trabajar en ciertas circunstancias.

Questions

¿por qué hay varios modelos?

Modelo dinámico

Modelo estático

Modelo

Lógico

Modelo

Físico

Estructura

clase / objeto

Arquitectura

Módulo / proceso

Summary:

La estructura por sí misma no sirve para adaptarse a cada solución requerida.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Mateo	Prog II	Richard	19/1/23

Title *Módulo de objeto*

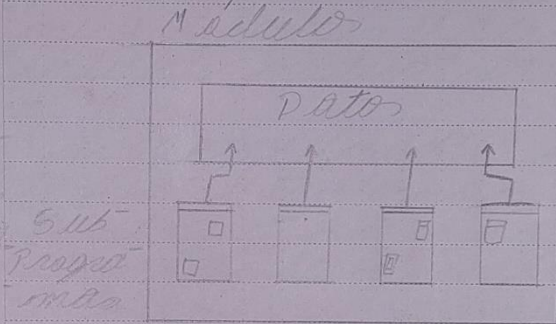
Keyword *• Ventaja* Topic *Topología del modelo*

Combinar
Elementos
Sinergia

La principal ventaja del modelo de objeto es que los objetos se pueden combinar de manera sinérgica, pero esto es un fenómeno más complejo de procesar los datos para la máquina.

Questions

¿por qué es la estructura tan importante?



Summary: *Este es un modelo que permite combinar los elementos de forma efectiva.*

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Mateo	Prog II	Richard	19/1/23

Title *Modelo de objeto*

Keyword	Topic
<ul style="list-style-type: none"> • Bloques • Programar • Ingenieros • Adaptable • Prácticas 	<p><i>POO, DOO y AOO</i></p> <p>Es un tipo de programación que nació para facilitar el entendimiento de los programas a los ingenieros, por medio de bloques básicos.</p> <p>Si embargo, lenguajes adaptables como C++, que tienen una comprensión algorítmica, dificultan el acercamiento a este modelo de programación.</p>
<p>¿por qué hay varios modelos?</p>	<p>Debido a que el modelo de programación tiene tantas variantes que han surgido los lenguajes orientados a este lenguaje, como lo son POO, DOO, y AOO.</p>

Summary: Hay varios modelos de objetos debido a tener sus orígenes que por sí, así que todos comportan bloques básicos.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Matos	Prog II	Carlos Richard	19/1/23

Title

Modelo de objeto

Keyword

- Efectividad
- Lenguaje
- Estructura

Topic

Elementos del modelo

Questions

¿Por qué es necesario que haya orden?

usualmente cada punto
de comando describe una
parte de un programa
en un lenguaje de alto
nivel. El programa es
resuelto por un método
de resolución de pro-
blemas, requiriendo el po-
deroso lenguaje de los que se
usan directamente. Así
existe siempre una cierta
manera de resolver
cada problema. El hecho
de que todo esto sea
resuelto en un
estructura básica que
consiste de datos, acciones,
un controlamiento, modi-
ficación y gestión.

Summary:

Un programador no puede
aprovechar un único método de
resolución de problemas, puesto
que un mismo método no funciona
siempre.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Mateo	Progr II	Carlos Pichardo	19/1/23

Title *Modelo de objeto*

Keyword	Topic
<ul style="list-style-type: none"> • Combatir • Complejidad • Similitud • Objeto • Digital • Simple 	<p><i>Abstracción</i></p> <p>Es una de las vías más acertadas para combatir la complejidad, al centrarse en la similitud de un objeto real con uno digital. Usando conceptos fácilmente entendibles para explicar o la programación, y algunas veces simplificar las propiedades del objeto, al momento de realizar el proceso de abstracción.</p> <p>La abstracción, trata de crear un objeto con cualidades que lo distinguen del resto de objetos, al detectar fronteras claras.</p>
Questions	
<p>¿qué es la asigna o lo es-objeto digital?</p>	

Summary: La abstracción es un método que usamos para asignar las propiedades asimilables a un objeto digital.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Mateo	Phag II	Carlos Ricardo	19/1/23

Title *Modelo de objeto*

Keyword	Topic <i>Encapsulamiento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Complementario • Cambia • Fiables • Limitar • Barrera 	<p>El encapsulamiento es un proceso complementario a la abstracción, ya que permite que el cambio intuitivo realizado en la abstracción, sean fiables con un esfuerzo reducido.</p> <p>El encapsulamiento se basa en la limitación de cada abstracción por medio de la implementación de las cosas que marquen un fin y un inicio a cada concepto.</p>
<p>Questions</p> <p>¿por qué es importante tener límites a los objetos?</p>	

Summary: Es un método de poner límites a los conceptos y objetos para facilitar el entendimiento de su estructura.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Mateo	Prog II	Carlos Richard	19/1/23

Title *Modulo de objeto*

Keyword	Topic
<ul style="list-style-type: none"> Fragmentación Reducción Documentación 	<p><i>Modularidad</i></p> <p>Es la fragmentación y definición de los módulos de un programa, lo cual puede reducir la complejidad del sistema enterizo o parcial, además de que permite la documentación de los límites de cada subrutina, manteniéndolos bien definidos.</p>
<p>Questions</p> <p>¿por qué esta influencia en el modelo?</p>	<p>En un módulo, al formar parte de la estructura de los empujes, pueden influir en el diseño final del programa, siendo que varios módulos pueden interactuar entre sí.</p>

Summary: Esta ayuda a mantener ordenado lo documentado al decidir en donde empezar y acabar.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harald Mota	Progr II	Carlo Richard	19/1/23

Title *Modelo de objeto*

Keyword	Topic
<i>• Agrupa- ciones • Intui- tiva • Concreto</i>	<i>Jerarquía</i> <i>La abstracción es algo simple pero en muchas si- tuaciones, por ejemplo, cuando hay más agrupa- ciones de lo que se pue- den comprender de ma- nera intuitiva, se debe currir a la jerarquía por lo que se llama a las abstracciones de un tipo o un concreto para simplificar y tri- bular la gran canti- dad de elementos que se pueden acumular, sin perder la jerarquía de clases y de partes.</i>
Questions	
<i>¿Por qué la agri- pación?</i>	

Summary: *Con agrupaciones de abstracciones de un tipo específico que se pueden acumular.*

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Mateo	Prep II	Carlo Ricardo	19/1/23

Title *Modelo de objeto*

Keyword	Topic
<ul style="list-style-type: none"> • Etiqueta • Propiedad • Diferencia • Restringir • Cambio 	<p><i>Tipificación</i></p> <p>Consiste en otorgarle una especie de etiqueta a los elementos, para caracterizarlos por sus propiedades y comportamiento, diferenciando de estas etiquetas a los tipos de los objetos como tal.</p> <p>Aunque esta tipificación restringe casi en su totalidad los movimientos que el cuerpo puede realizar, siendo muy pocas las situaciones en las que pueden cambiar de lugar.</p>
<p>Questions</p> <p>¿Cuál es lo importante de la etiqueta?</p>	

Summary: *Es una manera de diferenciar elementos en base a sus cualidades.*

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Natio	Prog II	Richard	19/1/23

Title *Modelo de objetos*

Keyword	Topic
<ul style="list-style-type: none"> • Automatiza • Excluyen • Hilos • Tiempo 	<p><i>Concurrencia</i></p> <p>para algunos problemas es necesario automatizar los procesos, aunque existen problemas que exceden las capacidades de cualquier procesador individual, allí es donde entra la concurrencia, la cual permite dividir los problemas en múltiples hilos que facilitan la tarea a varios microprocesadores, cuando un hilo se utiliza durante todo el tiempo que el programa se encuentra en ejecución, lo cual a veces es una limitación aunque hayamos muchos núcleos disponibles.</p>
Questions	
<p>¿por qué se divide las operaciones?</p>	

Summary: En algunas situaciones es necesario dividir un problema muy complejo, en varios procesos más simples.

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Harold Matus	Prog II	Richard	19/1/23

Title *Modello de objeto*

Keyword	Topic
<ul style="list-style-type: none"> • Espacio • Tiempo • Asignado • Indefinido • Evaluar • Indispensable 	<p><i>Persistencia</i></p> <p>Todo objeto en un programa, maneja una cantidad de espacio o tiempo, el cual también puede ser indefinido hasta el final del programa, siendo que los objetos de tiempo limitado son para evaluar problemas, mientras que los de espacio limitado son para el funcionamiento del programa.</p>
Questions	
<p>¿por qué?</p> <p>¿cómo?</p> <p>¿qué tiempo?</p> <p>¿qué elemento?</p>	

Summary: La persistencia es la cantidad de tiempo que permanece activo un objeto durante la ejecución de un programa.