

# *Evaluación Procesual Hito 2*

*Estudiante: Heber Mollericona Miranda*

*Cl: 13409189*

# ¿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.



# ¿Cuáles son los 4 componentes que componen POO?

Los componentes de POO son las siguientes:

- Abstracción
- Encapsulamiento
- Herencia
- Polimorfismo



Perro	
	Nombre
	Raza
	Altura
	Comer()
	Dormir()
	Ladrar()

# ¿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.

```
1 usage
public class Array {
    3 usages
    private int[] edad;
    3 usages
    private int[] edad2;
```



# ¿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.

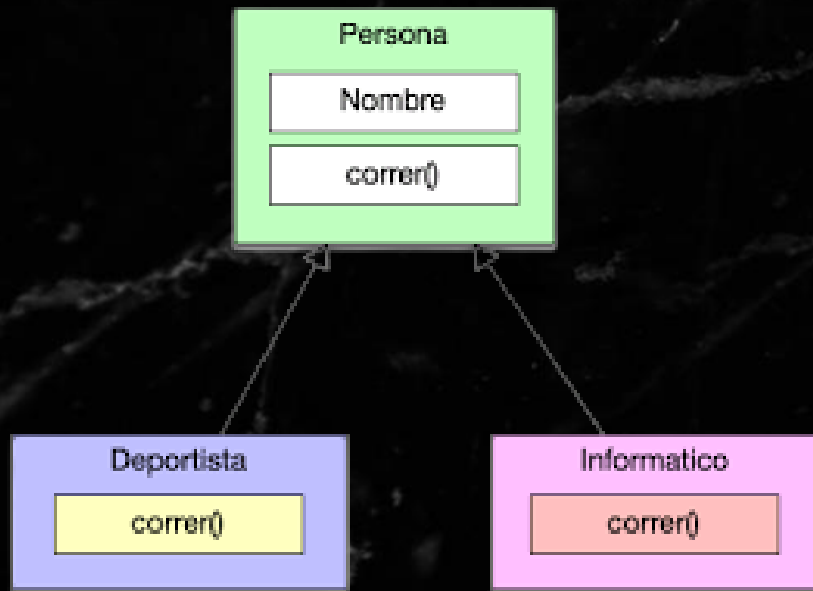


# ¿Que es Herencia y muestre un ejemplo?

**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.



# ¿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.

# Que es un ARRAY?

Un array (o arreglo en español) es una estructura de datos en programación que permite almacenar un conjunto de valores del mismo tipo en una sola variable.

Cada elemento tiene una posición única, que se especifica mediante un índice entero que comienza en 0.

```
String[] nombresEDD = new String[5];  
nombresEDD[0]="Ana";  
nombresEDD[1]="Juan";  
nombresEDD[2]="Pepito";  
nombresEDD[3]="Carla";  
nombresEDD[4]="Freddy";
```



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

*Se define de la siguiente forma:*

```
package Ejercicio;  
  
no usages  
public class Main {  
    no usages  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hola mundo");  
    }  
}
```