

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE.

Estudiante Henry Bolívar Borja Milan

Asignatura Programación Orientada a Objetos NRC: 1323.

Investigación 1.

Tipos de datos primitivos y referenciados.

Datos Primitivos

Son de la base lógica de programación, son la forma más básica de manipulación de datos.

int. Tipo de dato numérico de 32 bits (-2^{31} a $2^{31}-1$)

int numero-real = 120;

System.out.println (numero-real);

short. Tipo de dato numérico de 16 bits (-32.768 a 32.767)

short numero = 32000;

System.out.println (numero);

byte. Tipo de dato numérico de 8 bits (-128 a 127)

byte num = 127;

System.out.println (num);

Long Tipo de dato numérico de 64 bits (-2^{63} a $2^{63}-1$)

Long x = 2;

System.out.println (x);

Atributo: Conocidas como propiedades, incluyen información sobre el objeto.

Método: Definen las operaciones que se pueden realizar con el objeto.

Ejemplo:

Clase →	Gato
Atributos →	Nombre
	Color
Métodos. →	Jugar
	Mauallar.

③ ¿Qué es el sistema de control de versionamiento, y para qué sirve?

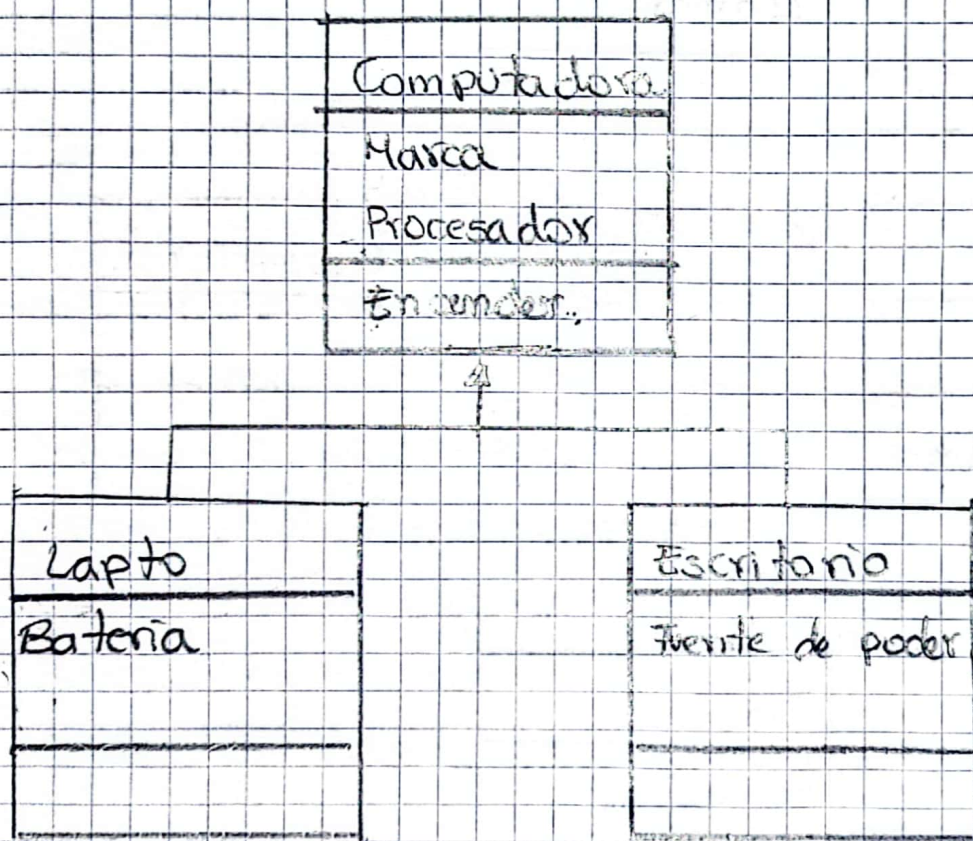
Los Sistemas de Control de Versionamiento (SCV), son las herramientas y métodos que se utilizan para administrar o gestionar los diferentes cambios que se van dando en el software, manteniéndose un historial de cambios realizados.

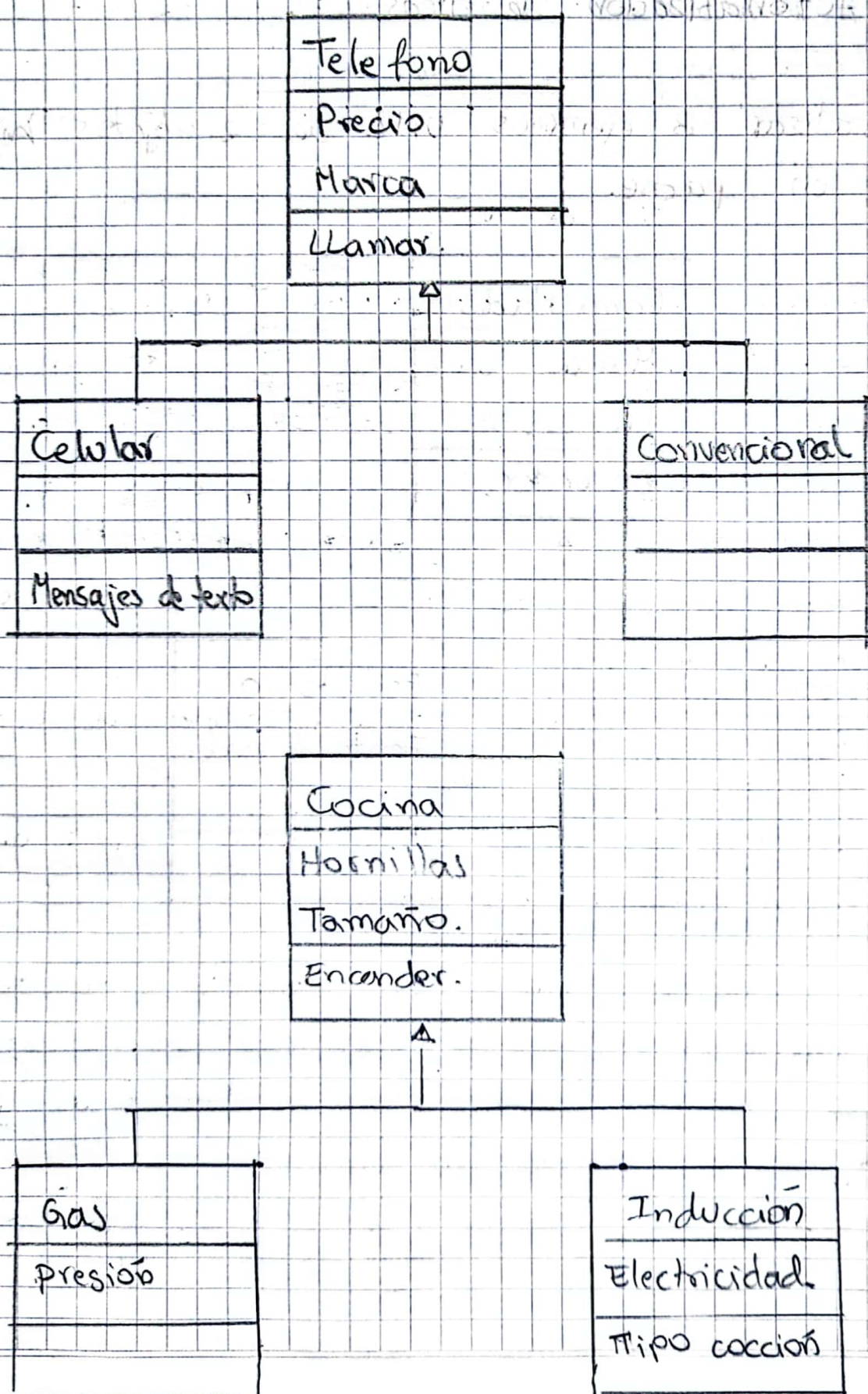
Ventajas.

- Crear flujos de trabajo
- Trabajo con versiones
- Mantener un historial

- Automatización de tareas

④ Realizar 3 ejemplos UML de 2 objetos hijos y un padre.





UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE.

Estudiante Henry Bolivar Boga Milan

Asignatura Programación Orientada a Objetos NRC: 1923.

Investigación 1.

Tipos de datos primitivos y referenciados.

Datos Primitivos.

Son de la base lógica de programación, son la forma más básica de manipulación de datos.

int. Tipo de dato numérico de 32 bits (-2^{31} a $2^{31}-1$)

int numero_real = 120;

System.out.println(numero_real);

short. Tipo de dato numérico de 16 bits. (-32.768 a 32.767)

short numero = 32000;

System.out.println(numero);

byte. Tipo de dato numérico de 8 bits. (-128 a 127).

byte num = 127;

System.out.println(num);

Long Tipo de dato numérico de 64 bits. (-2^{63} a $2^{63}-1$)

Long x = 2;

System.out.println(x);

float. Tipo de dato numérico con precisión simple de 32 bits.

```
float y = 120.8f;    // float y = (float) 120.8;
System.out.println(y);
```

double. Tipo de dato numérico en coma flotante con doble precisión de 64 bits.

```
double z = 1540.85;
System.out.println(z);
```

boolean. Aquellos que tienen un valor de true o false. Ocupa 1 bit de información.

```
boolean dato = true;
System.out.println(dato);
```

char. Representa a un carácter Unicode de 16 bits.

```
char vocal = 'a';
System.out.println(vocal);
```

Datos Referenciales.

Los datos referenciados, indican que vamos a trabajar con instancias de clases, no con tipos primitivos. Una variable de tipo referencia establece una conexión hacia un objeto, a través de esta conexión podemos acceder a sus métodos y atributos. No almacenan valores.