Herencia -> override

* Plomorfismo

Polimorfismo: Tratar una clase como si fuera su padre.

Es parte del concepto de herencia, específicamente la habilidad de tratar un objeto hijo como si fuera su padre.

La habilidad de un hijo para cambiar un comportamiento del padre. (override).

Nunca va poder tratar el padre como el hijo.

**Final class no se puede heredar.**

Tema: UML y patrones de diseño

SDLS

Software Development Lifecycle (ciclo de Desarrollo de software).

Recopilación de requerimiento > Análisis de requerimiento > Diseño de software > Implementación

> Pruebas > Instalación y mantenimiento >

Ingeniería de Software

(Código/Sofware de calidad) 🡪 Que funcione

* Que sea rentable
* Mantenible
* Se ajuste al tiempo y presupuesto del proyecto

SEI

ISO

**Modelo cascada – Waterfall**

Tiene que hacerse en orden

Es muy lento

**Modelo en espiral**

El proyecto puede ir cambiando

Se van entregando partes para recibir feedback

Ir haciendo diferentes entregables

Es iterativo

Es incremental, cada iteración va mejorando el proyecto.

Tiene menos riesgo para el usuario

Rational Unified Processs

* UML

Metodos Agile

Scrom

XP