

Universidad Florencio del Castillo
Ingeniería Informática
II Cuatrimestre, 2024

Curso: Programación III

Segundo Examen Parcial

Nombre del docente: Daniel Bogarin Granados

Nombre de los estudiantes: José Alexander Jiménez Reyes

Johnny Andrés Fernández Martínez

Fecha: miércoles 17 de julio del 2024

Valor del examen: 20 puntos

Porcentaje: 20%

Nota final: _____

Puntos obtenidos: _____

Porcentaje obtenido: _____



II Parte del examen, Teoría.

Explique con sus propias palabras qué es la herencia en programación de objetos.

La programación orientada a objetos, además de tener las herramientas antes vistas en las lecturas sigue evolucionando poderosamente y cuenta con la herencia en programación que no es precisamente un bien material o una enfermedad, sino en POO es la herencia que obtienen las subclases de una clase padre o clase primaria que tiene ciertas características y a su vez definirán dichas subclases. Como un mapa conceptual podemos imaginar que una clase primaria está en la cima de la jerarquía y se puede reutilizar este código con los mismos o diferentes atributos para diferentes funciones según sea nuestra necesidad. Esto permite a grandes rasgos el ahorro de tiempo, orden del código para un óptimo mantenimiento y muy importante, compactar o simplificar el código nos permite un mejor rendimiento. En síntesis cuando creamos una clase que es una fracción de código reutilizable con una tarea específica y elaborada, podemos considerar lo que para muchos programadores es uno de los mejores recursos, reciclar código y avanzar de forma más rápida y ordenada.

