

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE(SENA)

TECNOLOGO EN ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE

FICHA: 2758371

TEMA:

EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: GA7-220501096-AA1-EV02 DEFINIR
ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN DE ACUERDO A PLATAFORMA DE DESARROLLO
ELEGIDA

INSTRUCTOR:

LAUDYT MARIA LAMBRAÑO PEREZ

INTEGRANTES DEL GRUPO DEL PROYECTO FORMATIVO:

PAOLA ANDREA GUZMAN

JUAN MANUEL CASTRO

Contenido

INTRODUCCIÓN 3

OBJETIVO: 4

ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN:..... 5

 Nombre de la clase: 5

CONCLUSIONES: 7

BIBLOGRAFIAS 8

INTRODUCCIÓN

La programación orientada a objetos (POO) es un enfoque de programación que nos permite representar elementos del mundo real, sus características y cómo interactúan dentro de un programa informático. Hoy en día, este método se ha vuelto muy común porque simplifica la creación de programas más complejos y que pueden crecer fácilmente. Esto ha llevado a que se utilice en muchos campos, desde la creación de software hasta la inteligencia artificial y la robótica.

En la POO, los elementos se ven como entidades que tienen información, acciones que pueden realizar y una forma de identificarse. Estos elementos se comunican entre sí a través de mensajes, lo que ayuda a crear programas que son más fáciles de dividir en partes y de reutilizar. Además, la POO ofrece herramientas como la abstracción, el encapsulamiento, la herencia y el polimorfismo, que son fundamentales para construir programas más elaborados.

OBJETIVO:

El propósito principal de aplicar la programación orientada a objetos es simular objetos del mundo real dentro de un programa de computadora y permitir que interactúen de manera más intuitiva y simple. Entre sus metas específicas se encuentran facilitar la creación de programas más complejos, mejorar la capacidad de crecimiento, hacer el desarrollo más eficiente y permitir la reutilización del código.

ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN:

Nombres de variables:

Una clase en Java se estructura de la siguiente manera:

Paquete	Procedimientos iniciales (constructores)
Comentarios	Funciones (métodos)
Declaración de la clase	
Propiedades (atributos)	

Java establece reglas de estilo para nombrar clases, funciones y propiedades. Para las clases, se definen las siguientes convenciones:

La primera letra debe ser mayúscula.

Se utiliza la notación "camelCase" (por ejemplo, para un nombre compuesto: "CuentaAhorros"). (*Curso: ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE. (2758371) | Zajuna, n.d.*)

Los nombres deben ser sustantivos. Ejemplo:

Estructura:

```
Java

public class NombreDeLaClase {}
```

Donde la palabra public indica que la clase es accesible desde cualquier parte. La palabra class señala que se trata de una clase. Y las llaves {} se usan para agrupar las instrucciones del código.

Todos los nombres en Java deben cumplir con ciertas condiciones:

Deben ser claros y fáciles de entender.

Se permite usar el guion bajo (_), excepto al principio o al final del nombre.

No se permiten dos guiones bajos seguidos.

El nombre de la clase, como Publicacion, debe ser un nombre válido en Java y, por convención, comienza con una letra mayúscula. La declaración de una clase crea un nuevo tipo de dato en Java. Así, las referencias a objetos Publicacion se pueden declarar de forma sencilla:

Nombre de la clase:

Las variables dentro de una clase se llaman campos. La clase Publicación tiene tres campos: idPublicacion para identificar cada publicación de manera

única, título que es el título de la publicación y autor que indica quién la escribió.

Crear un objeto en Java es lo mismo que decir que se está creando una "instancia" de una clase. Cuando se crea una instancia, se comparten las características y las acciones de esa clase. Una misma clase puede tener muchos objetos creados a partir de ella.

Declaración de un método:

Un método se compone de un encabezado y un cuerpo. Para declarar el encabezado de un método, simplemente se escribe el tipo de dato que devolverá, seguido del nombre del método y entre paréntesis la lista de parámetros (si los tiene). Ejemplos:

Ejemplos:

- `void imprimir();`: Este método no devuelve ningún valor y no tiene parámetros.

CONCLUSIONES:

En resumen, la programación orientada a objetos es un método de programación muy útil que permite representar elementos del mundo real dentro de un programa de computadora y facilita la creación de programas más complejos y que pueden adaptarse a cambios. Actualmente, su uso se ha vuelto muy extendido debido a sus ventajas para crear programas que son más fáciles de entender, reutilizar y mantener.

BIBLOGRAFIAS

Curso: ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE. (2758371) | Zajuna. (n.d.). Retrieved March 24, 2025, from <https://zajuna.sena.edu.co/zajuna/course/view.php?id=5682#coursecontentcollapse84>