



Universidad Tecnológica de Durango

Tecnologías de la Información

Programación Orientada a Objetos

Prácticas

“Evidencias de Prácticas”

Alumnos:

- Barraza Torres Jesús Daniel

3°A BIS

Docente:

- Ing. Dagoberto Fiscal Gurrola, M.T.I.

Octubre 2025

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1 Evidencia de DRIVE de FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

.....**¡Error! Marcador no definido.**

Actividad 1



Ilustración 1. Repositorio de POO, puede verlo [aquí](#)

En esta ilustración podemos observar el repositorio de github: En este se pueden ver 2 carpetas: P1 y P2; junto con un archivo README.md. Puede ver este repositorio dando clic a esta imagen o dando clic [aquí](#).

Actividad 2

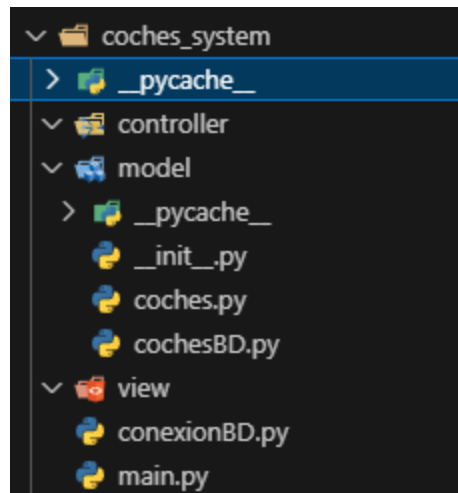


Ilustración 2. Proyecto coches_system

En esta ilustración podemos observar la carpeta coches_system. En esta carpeta se encuentra todo el proyecto andando. El motivo por el que no se muestra todo el código es que, al menos para main, se necesitan 3 ilustraciones enteras y los demás entre 1-3.

Actividad 3

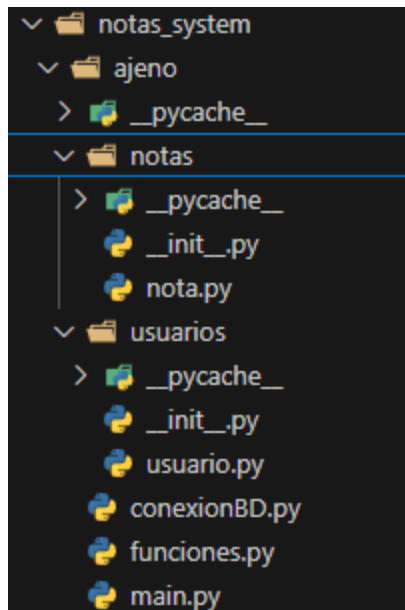


Ilustración 3. Proyecto notas_system

En esta ilustración podemos observar la carpeta de `notas_system` junto con sus diversos archivos; en este se puede ver la conexión a la base de datos, las notas y usuarios, el archivo principal y las funciones correspondientes.

Retroalimentación

En este documento podemos apreciar un alto esfuerzo para las carpetas de las actividades debido a la complejidad de las tareas, lo cual supone un acierto en cuanto al aprendizaje de la POO.

En estos archivos pudimos apreciar no solamente el paradigma orientado a objetos, sino que también pudimos apreciar estrategias de conexión y uso de la base de datos, uso próximo de otras técnicas avanzadas como los métodos estáticos y el uso de otro paradigma: Modelo, vista, controlador.

Me abstengo de opinar personalmente con respecto a estas actividades dado a que actualmente me encuentro en una situación donde pueden surgir sesgos dentro de los otros paradigmas directos.