

INFORME PRUEBA PARCIAL**Nombre: Joel Daniel Arguello Espinosa****Fecha: 13/12/2023**

Conceptos de Programación en C#

Diferencia entre Variable y Propiedad en C#

Variable: Espacio de almacenamiento que contiene datos. Pueden ser locales a una función o definidas dentro de una clase.

Propiedad: Miembro de una clase que proporciona un mecanismo para leer, escribir o calcular el valor de un campo privado. Incluyen métodos getters y setters y pueden contener lógica adicional.

Funcionamiento y Utilidad de la Estructura if en Programación

La estructura `if` permite tomar decisiones en el código, ejecutando diferentes bloques en función de si una condición es verdadera o falsa. Es crucial para controlar el flujo del programa y manejar distintos escenarios y comportamientos.

Ventajas de la Programación Orientada a Objetos (POO)

Modularidad, Reusabilidad, Encapsulación, Abstracción, y Polimorfismo. Facilita la organización, reutilización de código, protección de datos, y permite escribir código más general y flexible.

Uso de la Herencia en Diseño de Clases

La herencia se utiliza para crear nuevas clases que heredan características de otras. Es útil para evitar duplicación de código, establecer relaciones jerárquicas entre clases, y mejorar la organización del código.

Importancia de la Encapsulación en POO

Protege el estado interno de un objeto, controla el acceso y modificación de los datos, facilita la detección de errores y mantenimiento, y promueve la modularidad y abstracción.

Repositorio de parte practica

<https://github.com/JoelArg02/Evaluacion-C->