TALLER PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

ANNY VALENTINA AGREDO MADRID

FICHA: 2218221

1. ¿Qué es programación lineal?

Programación lineal a la técnica de la matemática que permite la optimización de una función objetivo a través de la aplicación de diversas restricciones a sus variables. Se trata de un modelo compuesto, por lo tanto, por una función objetivo y sus restricciones, constituyéndose todos estos componentes como funciones lineales en las variables en cuestión.

1. ¿Qué es programación estructurada?

La programación estructurada es un paradigma de programación orientado a mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo de un programa utilizando únicamente subrutinas o funciones y tres estructuras: secuencial, condicional y repetitiva.

1. Explica como el autor del texto diferencia los tres enfoques que describe:

Programación Procedural: En este tipo de programación se deben establecer los datos para alcanzar el objetivo, darle a conocer al lenguaje toda la información

Programación Declarativa: Se declaran hechos ya que es la maquinaria del lenguaje quien se encarga de extraer las conclusiones que resulten de estos hechos

Programación orientada a objetos: Es una técnica de programación aplicable a cualquier tipo de lenguaje, es un conjunto de reglas para hacer la tarea de programar más fácil

1. ¿Cuál es la diferencia entre técnica y lenguaje de programación?

La técnica es la manera como utilizaremos el lenguaje, son reglas o pasos que han aportado los programadores expertos tras años de experiencia. El lenguaje de programación es un conjunto de instrucciones que seguimos utilizando la técnica.

1. ¿Qué es la OOP?

La programación orientada a objetos son un conjunto de técnicas que permite aumentar la producción de Software, con la OOP podemos re-usar o redefinir el comportamiento de algunos objetos

1. ¿Qué NO es la OOP?

La programación orientada a objetos no es un sistema de comunicación con los programas, tampoco es un lenguaje se suele confundir bastante ya que comparten características

1. Consulta y define con tus palabras según los conceptos de la POO:

**Objeto:** El objeto representa alguna entidad de la vida real, es decir al problema con el que se va a interactuar pueden representar una persona, un lugar o cualquier elemento que el programa pueda manejar

**Clase:** Es la representaciónde un tipo de objeto, es un esquema o plantilla que se usa para definir o crear objetos

**Instancia**: Se le llama instancia a todo objeto que derive de algún otro

**Encapsulación:** Es el comportamiento de una clase u objeto que tiene dentro de él todo tipo de métodos y datos pero que solo es accesible mediante el paso de mensajes

**Abstracción:** Representación de las características esenciales, proporciona una visión generalizada de sus clases u objetos, proporcionando información relevante

**Polimorfismo:** Los objetos pueden adoptar más de una forma según el contexto. El programa determinará qué significado o uso es necesario para cada ejecución de ese objeto, reduciendo la necesidad de duplicar código

**Herencia:** Es el mecanismo para compartir automáticamente métodos y datos entre clases, subclases y objetos.