

Primera Clase POO

Los atributos son las características

Los métodos son las acciones

Tarea N.º 1

Nombre: Estalyn Lirio

NRC: 1323

Fecha: 07/11/2024

1- ¿Qué es paradigma de la programación orientada a objetos?

Es un modelo de programación que lo que realiza es que todo en el programa se convierta en un objeto.

2- ¿Qué es una clase, un objeto, un atributo y un método?

Clase: Es un modelo o prototipo que va a definir los atributos y métodos que comporten los objetos de la clase

Objeto: Es una parte de la clase es decir un objeto que se crea apartir de una clase

Atributo: Son las características que tiene un objeto que define su estructura

Método: Es la característica o comportamiento del objeto es decir como actua

3- ¿Qué es un sistema de versionamiento y para qué sirve?

Es un software que permite a los equipos gestionar archivos y rastrear los cambios de código fuente de un archivo

El VSC nos sirve para varias cosas entre ellas:

- Hacer copias de seguridad de código fuente
- Revisar y modificar el repositorio
- Sincronizar versiones
- Resolver conflictos
- Archivar el código fuente
- etc

4. Realizar 3 UML de dos clases hijos y una clase padre

1-

Instrumento musical

Tamaño

Afinar

Organo

Tamaño

diseño

Afinar

Limpiar

Theremin

Frecuencia

tamaño

Ajustar antena

afinar

2-

Formula 1

Patrocinadores

Velocidad

Ferrari

Patrocinadores

Pilotos

Velocidad

DRS

Mercedes

Ingenieros

Patrocinadores

Velocidad

ERS

8-

Orden
Nombre del cliente
Bebidas

Orden especial
Fecha
Nombre del cliente
Bebidas
Confirmación

Orden Normal
Cedula
Nombre del cliente
Bebidas
Despacho