

Cuestionario práctica 1

Luis Geovanni Méndez Ávila

13 de Agosto del 2019

- **1.- ¿Qué es una clase?**
Ente abstracto que modela algo
- **2.- ¿Cuál es la diferencia entre una clase y un objeto?**
instancia de una clase
- **3.- Dar 3 ejemplos de clase y un par de objetos por cada una**
Carro (objetos: Mazda, Spark, Aveo)
Perro (objetos: Chilakil, Cerbero, Hachi)
Gato (objetos: Chencho, Michi, SR. Bigotes)
- **4.- ¿Cuál es el propósito de la documentación?** Para que otras personas y nosotros entendamos lo que hicimos
- **5.- ¿Qué ventajas tiene hacer el diseño de un programa antes de codificar?**
Para saber si puede funcionar
- **6.- ¿Qué comando se utiliza para ejecutar un programa en java?**
Java
- **7.- ¿Qué comando se utiliza para compilar un programa en java?**
Javac