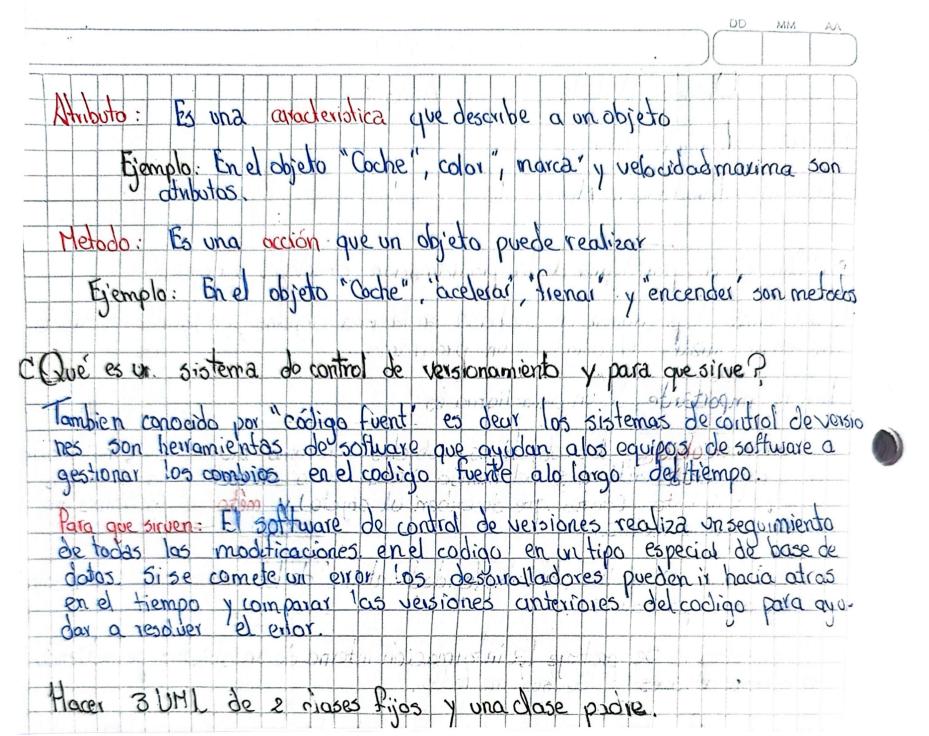
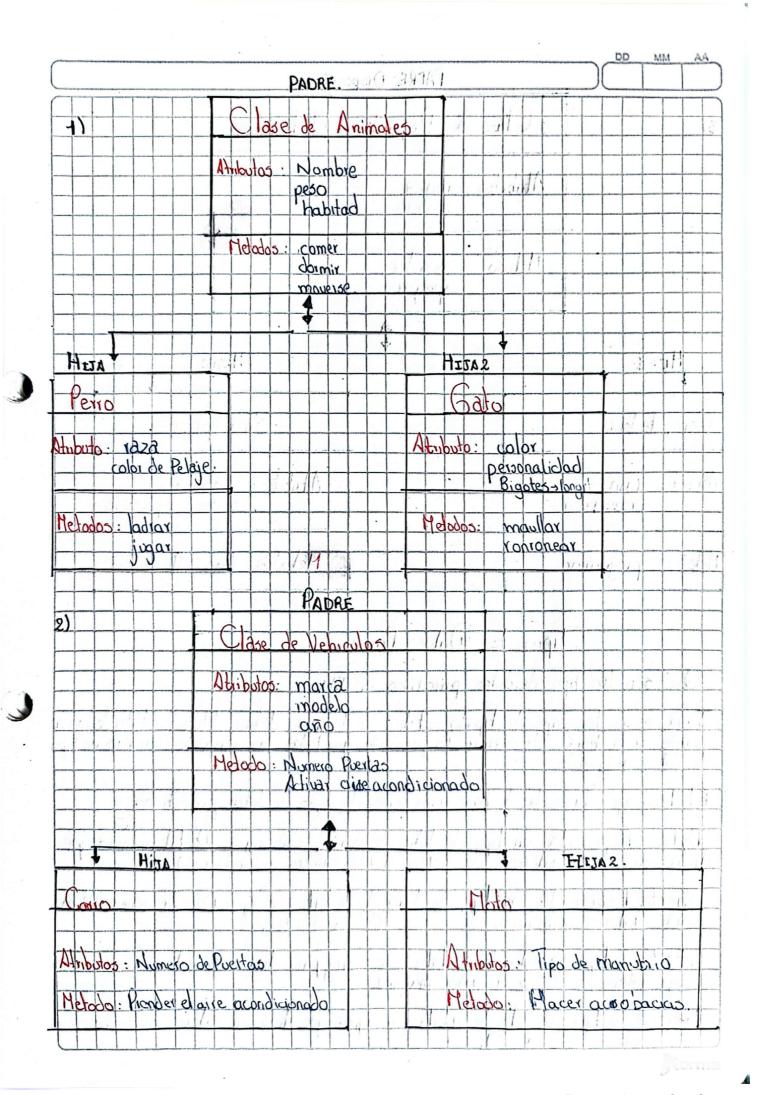
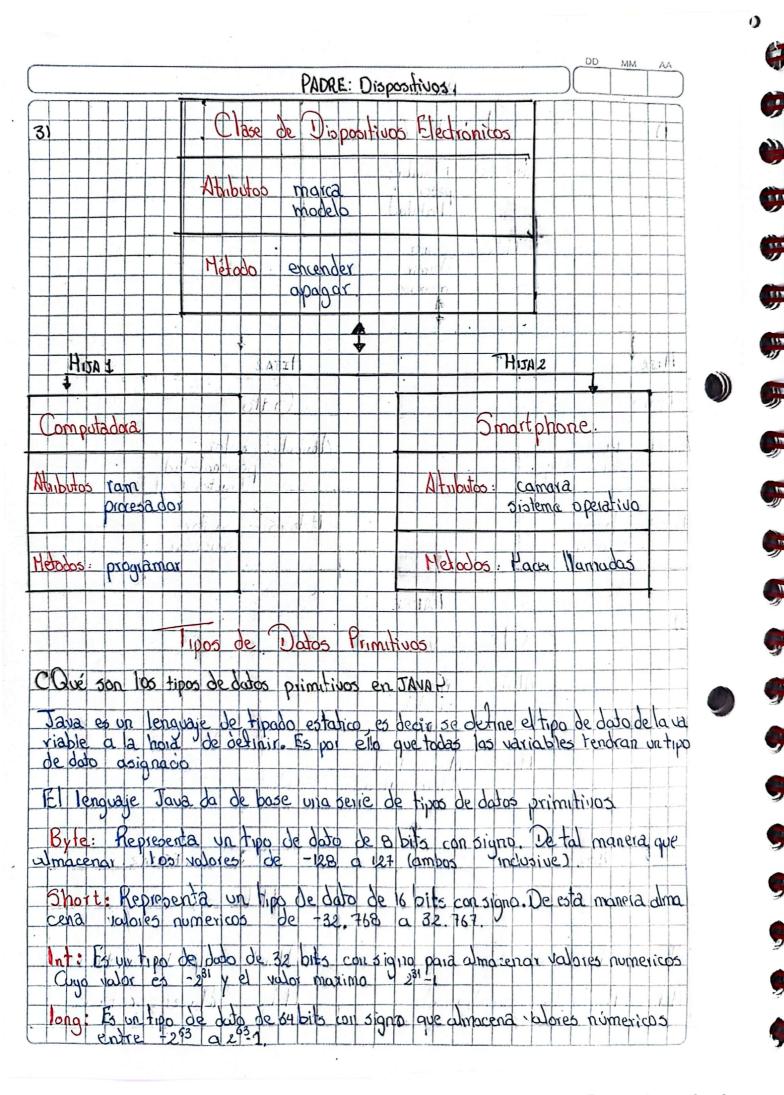
Nombre: decriated Tipan  Nombre: decriated Tipan  Atividad: Investigación Numero 1  Clavé es un paradigma de la programación orientada a objetos.  Con de como de programar que se basa en la idea Objetos, en jornar escructuras en originar el codigo de un programa.  La mas importante de un paradigma es:  Debasa en objeto; los objetos sobjetos son como bloques du construcción que representable en idados del mundo real como entrecente, cada objeto en en entrologo que describen al objeto, y membros Cacciones que en entrologo que describen al objeto, y membros Cacciones que en entrologo que representable en idados del mundo real como entre por la cacción. Se contal a completidad interna de los objetos, mostrando solo necesario para su uso membros interna de los objetos, mostrando solo necesario para su uso metrodo.  Trappulación se protega la información interna de un objetos permitiendo en la acceso atraves de sus metrodos.  "Herenca Remite que un mismo metrodo se compathe de manera diference and atributos, objetos, produción y monteniendo una estructura propriedado.  Couse es una clase, un objeto, un atributo y un metrodo.  Couse es una clase, un objeto, un atributo y un metrodo.  Deline los atributos y metrolos que tendión todos los defens de ese tipo de la clase "Coche" podría delinir como atributos como "cuerción", "trenar" y "indica" y "indicado maxima" y metrolos delinir como atributos como "cuerción", "trenar" y "indicado" plano.  Tiene sus propres valos es para atribas delinas el color "jojo". La marco gode.  Tiene sus propres valos es para atribas delinas el color "jojo". La marco Togota, la clase "Coche" es pecínico podría tiene el color "jojo". La marco Togota, la clase "Coche" es pecínico podría tiene el color "jojo". La marco Togota, la clase "Coche" es pecínico podría tiene el color "jojo". La marco Togota, la clase "Coche" es pecínico podría tiene el color "jojo". La marco Togota, maxima de "200 em film".		Univ	Jeraid	18217	7/7	5	101	225	A	mac	125	T	T	T	T	T			T		T	5
Aprinded: Theophoacen Numbro 1  Chué es un possiblema de la programación orientala a objetos?  Es una forma de programar que se basa en la idea objetos, en tormar escriuctu  La mas importante de un pragrama e.  De dasa en organizat del cadiga, del un programa .  De dasa en organizat del cadiga, del un programa .  De dasa entropeta del hos coletivos sobietos son como interente, codo objeto .  Que representate entrodos del mundo real como oriente, codo objeto .  Presenta entropeta del complejidad interna de los objetos, most rando solo lo necesario para su uso.  Abstracción: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Tanapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información interna de un objetos permitiendo .  Permapsulación: De protraga la información							774		W	0.00					1	70	M					
Athiridad. Investigação Munero I  C Qué es un possidigma de la programación crientada a objetos. 2  Es una forma de programor que se basa en la idea Objetos, en tormar escriucturas en organizar y el cosido de un programa.  Lo mas importante de un pradigmo es.  Se dasa en objeto; los coletivos debetos son como bluques du construcción que representate entrologos del mundo real como parecente, cado objeto hene estubutos. Codoso que describen a objetos y marecolas que el objeto prede realizar.  Abstracción De qualta a complejidad interna de los Objetos, most rando solo lo necesario para su uso.  Encapsulación. Se protege la información interna de un objetos permitiendo el acceso atraves. De sus me todos.  "Herenca: Permite crea mueros abjetos a partir de atros ya existentes, reutilla anno codigo y mantanienda usa estructura, programada a manera diferer la en distintos objetos, adoptandose a contecto.  Coué es una clase, un objeto, adoptandose a contecto.  Clase es una clase, un objeto, un atributo y un metodos.  Define los adibutos y metodos que tendián todos los esterios de ese tipo "majora" y "velociosa" maxima" y metodos como atribuso como como como como "color" "majora" y "velociosa" maxima" y metodos como atribuso como como como como como como como co		: deon	ardo	lipa	4	-				-	-	$\vdash$	1	-	-	+	-		.75	-	-	
Clué es un paradigma de la programación crientada a objetos. 2  La mal torma de programar cuesa estasa en la idea objetos, en tormar escriucturas en organistra de cologo de un programa.  La mas importante de un paradigmo es:  Se basa reorganistra la completica son como bloques de construcción que representas envidades del mundo real como objetos (acciones que el objeto puede realizar describen al dejeto, metados (acciones que el objeto puede realizar de complejidad interna de los objetos, most rando solo necesario pora su uso.  * Encapsulación. Se protege a intormación inverna de los objetos permitiendo el acceso atraves de sus me rodos.  * Herena a: Permite crea mueros objetos a partir de atros ya existentes, recutilizando codigo y mantoniendo una estructura programismo.  * Polimorismo. Permite que un mismo metado se compatte de manera diferer la en distintos objetos, un atributo y un metado.  Clué es una clase, un objeto, un atributo y un metado.  Clué es una clase, un objeto, un atributo y un metado.  Clué es una clase "Coche" podría delinir como atribusos como "color" "maica" y "velocidad maxima" y metados como "color", frenar y "en deri".  Objeto: Es una un instruncia de una clase, es decir, una capia isola de ese plano.  Tiene un propos valves para estrados desirios en la clase estrados.  Tiene un propos valves para estrados desirios en la clase.  Tiene un propos valves para estrados desirios en la clase.		13/11/2	I			. 1	1	1.10	-	391	+	$\vdash$	-	1	3 10	1	101		-	+	-	
Es una toma de programar que se basa en la idea Objetos, en tormar escriructo rado en organizar de codigo de un programa.  La mas importante de un paradiama es:  De basa en objeto; los objetivos e objetos son como bloques de construçções que representablemidades del mundo real como enverente, cada objeto hene atrobatos (dotos que describen al objeto), matrodos (acciones que el objeto) puede realizar.  Abstracção: Se oculta a complejidad interna de los Objetos, most rando solo lo necesario para su viso.  Encapsulação: Se protege la intormación interna de un objetos permitiendo el acceso atraves de sus métodos.  Herencia. Permite cera ruevos objetos a partir de atros ya existentes reutilizando cadigo y montenedo vida estructura propriedad.  Polimor tismo. Permite que un mismo metodos se compatite de manera diferer en distintos objetos, adaptandose al contecto.  Clade: Es un plano o modelo mode para crear placi objetos.  Define los atibutos y metodos que tendán tados los objetos de ese tipo Ejemplo: La clase "Coche" poditia delinir como atrodos de ese tipo de """  Objeto: Es una inti instancia de una clase, es decir, una capio ical de ese plano.  Tiene sus propros valores para atrodos deliniros como "acciera", "Frenci y "encopia deliniros como "acciera", "Frenci y y "encopia deliniros como "acciera", "Frenci y y "encopia deliniros como "acciera", "Fren	ACTUIDA	J. Inoc	s naci	don	1400	neio	1		1		+		7	1		1					1.	
Es una bima de programar que se basa en la idea Objetos, en tormar escriructo ras en organistr. Vel codigo de un programa.  La mas importante de un paradiama es:  De basa en objeto, los colojeticos e objetos son como bloques de construçción que representablemidades del mundo real como enverente, cada objeto hene atrobatos (dotos que describen al objeto), matrodos (acciones que el objeto) puede realizar.  Abstracción Se oculta a complejidad interna de los Objetos, most rando solo lo necesario para su viso.  Tinapsulación Se protege la intormación interna de un objetos permitiendo el acceso atraves de sus métodos.  Herencia Permite cera nuevos objetos a partir de atros ya existentes reutilizando cadigo y montenedo vida estructura propriedad.  Polimortismo Permite que un mismo metodos se compatte de manera diferer en distrintos objetos, adaptandose al contecto.  Clade: Es un plano o modelo modelo para crear plan objetos.  Define los atibutos y metodos que tendán tados los objetos de ese tipo Ejemplo. La clase "Coche" podría delimir como atriogos como "color" "nacca" y "relocidad maxima" y metodos como "celeror", "frenar y "en deri".  Objeto: Es una introdución de una clase, es decir, una copia ical de ese plano.  Tiene sus propros valores para advisados delimiros con o "color" "nacca", "renar y "en	10			0.5		10	9	0/2	120	Jil.	1				f.		-				11	
La mas importante de un paradigma es:  Se basa en organization de un paradigma es:  Se basa en objetativos de un paradigma es:  Se basa en objetativos de un paradigma es:  Que representativativos dolernos de unas de una objeta en de objeta de construcción de un una esta de completa de una objeta de carcanes que el objeta puede realizat a completidad interna de los objetas, most rando solo necesario para su uso.  Finansulación: Se protrage la intermación interna de un objetas permitiendo el acceso atraves de sus me rado.  Herencia: Permite crea inversos objetas a partir de atros ya existentes, reutril sando cadigo y manteniendo más estrutivas praganizado.  Polimor tismo termite que un mismo metados se comparte de manera diferer te en distintos objetas, adaptandose al contecto.  Coué es una clase, un objeta, un atributo y un metado ?  Chase: Es un plano o modeo molde para crear plar i objetos de ese tipo deline los abibutos y metados que tendran traba las agetos de ese tipo deline como atributo como "color" "renar y "en der" y "en der" y "renar y "en der" y "en der" y "renar y "en der" y "renar y "en der" y "en der" y "en der y en	· C Que	es un	par	adign	na c	le la	ρ	oglá	3mc	Lugr	1	y9irc	bt.	99	a	obj	ঠ	5.	7	-	-	
La mas importante de un paradigma es:  Se basa en organization de un paradigma es:  Se basa en objetativos de un paradigma es:  Se basa en objetativos de un paradigma es:  Que representativativos dolernos de unas de una objeta en de objeta de construcción de un una esta de completa de una objeta de carcanes que el objeta puede realizat a completidad interna de los objetas, most rando solo necesario para su uso.  Finansulación: Se protrage la intermación interna de un objetas permitiendo el acceso atraves de sus me rado.  Herencia: Permite crea inversos objetas a partir de atros ya existentes, reutril sando cadigo y manteniendo más estrutivas praganizado.  Polimor tismo termite que un mismo metados se comparte de manera diferer te en distintos objetas, adaptandose al contecto.  Coué es una clase, un objeta, un atributo y un metado ?  Chase: Es un plano o modeo molde para crear plar i objetos de ese tipo deline los abibutos y metados que tendran traba las agetos de ese tipo deline como atributo como "color" "renar y "en der" y "en der" y "renar y "en der" y "en der" y "renar y "en der" y "renar y "en der" y "en der" y "en der y en	Farma fo	300	24.00			2060	1	69	an	12	100		1	105	0	1			. 0	54	1	
La mas importante de un padadiama es:  De basa evoluções dos los colojetivos so objetos son cama bloques de construcción que representat exitidades del mundo real cama objetal y matados (acciones que tre atributos) (datos que describen al objetal y matados (acciones que el objeto) puede realizar o puede realizar o pada su voa o necesario pada su voa o protege la intermación interna de los objetos, most rando solo o necesario pada su voa o sus mé todos.  Transpolación: se protege la intermación interna de un objetos permutiendo el acceso atraves do sus mé todos.  Therena: Permute crea nuevos objetos a partir de atros ya existentes, reviturando codigo y manteniendo una estructura arganizada.  Polimortismo Permute que un mismo metodo se composte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contexto.  Cove es una clase, un objeto, un atributo y un metodo?  Clase: Es un plano o modeo molde para crear plari objetos.  Define los atributos y metodos que tendian todos los objetos de ese tipo de "maica" y "velocidad maxima" y metodos como "creacior". Firenar y "en der"  Objeto: Es una internationa de una clase, es decir, una copia ical de ese plano.  Tiene sos progres valores para atributos delimidos en la clasa ese plano.	vas en	or gonis	pioc	elco	rlia	ue se	un	VOY	Oax	ama	7		ال	202	1		OII	LICA		JUS	را	.0.
Deline los atibutos y metodos que tendián todos la abetas de ese tipo  Figuralismo estruberos de su mismo metodos se compaste de manera difereros  Pero distributos (dotos que describen al objeta) y metodos (acciones que dobjeto) prede realizar.  Abstracción Se oculta la complejidad interna de los Objetos, most rando solo necesario para su uso.  Finapsulación Se protege la información interna de un objetos permitiendo el acceso atraves do sus métodos.  Herencia: Permite crear mueros abjetos a partir de atros ya existentes, reutrir ando cadigo y manteniendo una estructura arganizado.  Polimon tismo: Permite que un mismo metodo se compaste de manera diferer te en distintos objetos, un atributo y un metodos?  Couse es una clase, un objeto, un atributo y un metodos?  Couse es una clase, un objeto, un atributo y un metodos?  Couse es una clase " o podra delinir como atribuso como "color" " "maica" y " velocidad maxima" y metodos como "creleror", firenar y "como deci".  Objeto: Fs una uni una ancia de una clase, es decir, una copia isal de ese plano.  Tiene se propios valores para advisados demicios esta de clase.	-1	-	-	10	X		-	-	-	1	lor	10,		3	1	31	Ġ_	1	1		13	
* Sebasa en objete hos dojetivos sobjetos son coma bloques du construcción que representablem idades del mundo real como sinedente, cada objeto trene atributos (datos que decruben al objeto), metados (acciones que dos objetos puede realizar substitutos de los objetos, most rando solo necesario para su uso de sus metados.  Encapsulación: Se oculta la complejidad interna de los objetos, most rando solo necesario para su uso de sus métados.  Encapsulación: Se protege la información interna de un objetos permitiendo el acceso atraves do sus métados.  Herencia: Permite crea muevos objetos a partir de atros ya existentes, reutilizando codigo y manteniendo una estrecima arganizada.  Polimon tismo: Permite que un mismo metado se comparte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contexto.  Coué es una clase, un objeto, un atributo y un metado?  Clase: Es una plano o modelo molde para crear plani objetos de ese tipo Ejemplo. La clase "Coche" podría delinir como atributos como "acelera", "renar y "encapa".  Objeto: Es una uni instancia de una clase, es decir, una copia isal de ese plano.  Tiene us propios valores para advodos demidos en la clase.	Lo mas				un p	blac	liqi	ma	දු _	1	-			7	+	-		- 1	2	-	1	
tener distributos (datos que describen al objeto) y metados (acciones que el objeto puede realizar a complejidad interna de los objetos, most rando solo necesario para su viso.  Fricapsulación: Se protege la información interna de un objetos permitiendo el acceso atraves de sus metados.  Herencia: Permite crea nuevos objetos a partir de atros ya existentes, revina ando cadigo y manteniendo una estructura proparizado.  Polimontismo Permite que un mismo metados se comparte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contexto.  Couse es una clase, un objeto, un atributo y un metados?  Clase: Es un plano o modelo-molde para crear plan objetos.  Define los atributos y metados que tendión tados los detos de ese tipo Ejemplo. La clase "Coche" podría delimir como atributos como "color" "marca" y "velocidad maxima" y metados como "color" "marca" y "velocidad maxima" y metados como "celeror", "frenar y "cue objeto: Es una untilinatario de una clase, es decir, una copia isal de ese plano.  Tiene se propios valores para atributos delimidos en la clase.	· 50 h 20	2 000	e de	1		101	10	6 3	hla:	1	1	de la	0.70	260	1	1.0	6	Lo		1		-5
chostación. Se oculta a complesidad interna de los objetos, most rando solo la necesario para su uso.  Transpulación. Se protege la internación interna de un objetos. Desmitiendo el acceso atraves de sus metados.  Herencia: Permate crear nuevos abjetos a partir de atros ya existentes, reutril. Rando cadigo y manteniendo una estructura proparizado.  Rolimontismo Permite que un mismo metado se comparte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contexto.  Couse es una clase, un objeto, un atributo y un metado:  Chase: Es un plano o modelo-molde para crear plan objetos.  Define los atibutos y metados que tendián tados los destos de ese tipo Ejemplo. La clase "Coche" podría delinir como atributos como "color" "marca" y "velocidad maxima" y metados como "cuero", "frenar y "cue deri".  Objeto: Es una unt instancia de una clase, es decir, una copia isad de ese plano.  Tiene un propios valores para atributos delinidos en la clase.	One v	ecreseri	12000	nitide	1005	1010	m	undo	00	100	1 1	om	OIL	OVI	600	he.	7	دمرد	10	obi	etc	.00
Abstracción: Se oculta la complejidad interna de los Objetos, most rando solo lo necesario para su uso.  Tinapsulación: Se protege la información interna de un objetos permutiendo el arceso otraves de sus me todos.  Herena: Permute crear nuevos abjetos a partir de atros ya existentes, reutilizando cadigo y manteniendo una estructura organizada  Rolimortismo: Permute que un mismo metodos se comparte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contexto.  Cover es una clase, un objeto, un atributo y un metodo?  Clase: Es un plano o modelo molde para crear plar; objetos  Define los atributos y metodos que tendián todos los objetos de ese tipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría delinir como atributos conso "color" "maraca" y "velocidad maxima" y metodos como "veceror", "frenar" y "eno der"  Objeto: Es una inti instancia de una clase, es decir, una copia isal de ese plano  Tiene sus propios valo es para atributos delinidos en la clase.	tien	atub	utos	cdo	dos	Clue	de	scrib	en	d	06	eta	1,	4 m	réto	900	5_	Cac	cio	nes	qu	2
Abstracción: Se oculta a complejidad interna de los objetos, most rando solo lo necesario para su uso.  Finapsulación: Se protege la información interna de un objetos permutiendo el acceso atraves de sus métodos.  Herencia: Permute crear nuevos objetos a partir de atros ya existentes, reutilizando cadigo y manteniendo una estructura organizada.  Polimortismo: Permute que un mismo metodo se comparte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contexto.  Cover es una clase, un objeto, un atributo y un metodo?  Clase: Es un plano o modelo molde para crear plari objetos.  Define los atibutos y metodos que tendión tados los espetos de ese tipo.  Fiemplo: La clase "Coche" podría delinir como atributos como "color" "maica" y "velocidad maxima" y metodos como "cuceror", "frenar" y "en der".  Objeto: Es una uni instancia de una clase, es decir, una copia ical de ese plano.  Tiene sus propios valo es para atributos delinidos en la clase.	el objet	o puede	rea	lizar	111	1 1	-5	1/2	11/13	10	7							-	-	+	1	_
* Finapsulación: De protege la intormación interna de un objetos permitiendo el acceso atraves de sus metodos.  * Herencia: Permite crear muevos objetos a partir de atros va existentes revirli zando codigo y manteniendo via estructura arganizada.  * Polimor tismo: Permite que un mismo metodo se comparte de manera diferer te en distintos objetos; adaptandose al contexto.  **Couré es una clase, un objeto, un atributo y un metodo?  **Clase: Es un plano o modelo mode para crear plari objetos  Define los atributos y metodos que tendián todos los eletros de ese tipo  **Ejemplo: La clase "Coche" podría delinir como atributos como "color" "maica" y "velocidad maxima" y metodos como "creleror", "Frenar" y "en der"  **Objeto: Es una una instancia de una clase, es decir, una copia ical de ese plano  **Tiene sus propios valores para atributos delimidos en la clase.  **Tiene sus propios valores para atributos delimidos en la clase.	· Abetr	200	500	- the		2: 00	01		12	10.	Oun	104	200	1110	als	to	4	h	1	200	4	1
Fragosulación: Se protege la intormación interna de un objetos permitiendo el acceso atraves de sus me todos.  Herencia: Permite crear nuevos objetos a partir de atros ya existentes, reutilizando codigo y manteniendo una estructura poganizada  Polimartismo: Permite que un mismo metodo se comparte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contecto.  Coué es una classe, un objeto, un atributo y un metodo?  Clase: Es un plano o modelo malde para crear plar objetos  Define los adibutos y metodos que tendián todos los objetos de ese tipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría detinir como adributos conso "color"  "marcia" y "selocidad maxima" y metodos como "ucelerar", "frenar y "eno deri"  Objeto: Es una una instancia de una clase, es decir, una copía fed de ese plano  Tiene sus propios valores para advisados delinidos en la clase.  Tiene sus propios valores para advisados delinidos en la clase.						ع ال	vid)	telic	Jac	110	CIVI	11	ر	רכטו	J	פייט	21	_HIL	7211	are	0.30	110
Herencia: Permite crear mieros abjetos a partir de atros ya existentes, reutilizando cadigo y manteniendo una estructura progranizada  Polimorfismo: Permite que un mismo metado se compatte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contexto  Coue es una clase, un objeto, un atributo y un metados?  Clase: Es un plano o modelo molde para crear plar objetos  Define los adibutos y metados que tendián tados los agetos de ese tipo  Ejemplo: La clase "Coche" podria delinir como adributos conso "aplor" "marca" y "velocidad maxima" y metados como "aceleror", "frenar y "eno der"  Objeto: Es una unti instancia de una clase, es decir, una copia isal de ese plano  Tiene se propios valores para adribados delimidos en la clase		1 1 1					-0					1	041				1-			13	0	
Herencia: Permite crear mieros dojetos a partir de atros ya existentes, reutilizando cadigo y manteniendo una estrectura arganizada  Polimorfismo: Permite que un mismo métado se compalte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contexto.  Coué es una clase, un objeto, un atributo y un métado: Clase: Es un plano o modelo molde para crear plar objetos  Define los adibutos y metados que tendián tados los objetos de ese tipo  Ejemplo: La clase "Coche" podria delinir como adrientos conso "color" "marca" y "velocidad maxima" y metados como "aceleror", "frenar y "eno der"  Objeto: Es una unti instancia de una clase, es decir, una copia isal de ese plano  Tiene se propios valores para adribados demidos en la clase	Encap	sulación	: De	- bro	tege	la	int	DIM	aci	ón i	nte	na	9	201	10	oje	to	J. F	ein	nti	end	O
Herencia: Permite crea nuevos objetos a partir de atros ya existentes, reutilizando cadigo y manteniendo una estructura organizada  Polimortismo: Permite que un mismo metado se compatte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contexto.  Cousé es una clase, un objeto, un atributo y un metados?  Clase: Es un plano o modelo-molde para crear plari objetos  Define los adibutos y metados que tendián taxos los agetos de ese fipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría delinir como adributos como "accera", "frenar y "ena der"  Objeto: Es una unti instancia de una clase, es decir, una copia real de ese plano  Tiene sis propios valores para adribados delinidos en la clase.	el acce	SO OHV	aves	16	90	503	me	Todo	۵.	1	+		-	+	+	-	77	-	+	1	11	-
Rolimon fismo. Permite que un mismo métado se compatte de manera diferer te en distintos objetos, adaptandose al contecto.  Cousé es una classe, un objeto, un atributo y un métado?  Classe: Is un plano o modelo molde para crear plari objetos  Define los atributos y metados que tendián tados los abetos de ese tipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría detinir como atributos como "color" "marca" y "velocidad maxima" y metados como "crelerar", "frenar" y "encoperar es plaro  Objeto: Es una unti instancia de una clase, es decir, una copia ical de ese plaro  Tiene ese propios valores para atributos delimidos errila clase.	· Herence	a. Pe			o nu	evos	do	ieto	5	100	rtic	96	of	105	V	a e	215	ten	le:	) (c	Jus	di
Polimoi fismo: Permite que un mismo métado se compaíte de maneia diferer te en distintos objetos, adaptandose al contecto.  Couse es una clase, un objeto, un atributo y un métado?  Clase: Es un plano o modelo molde para crear plar, objetos  Define los atributos y metados que tendián tados los objetos de ese tipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría definir como atributos como "color" "maria" y "velocidad maxima" y metados como "aceleror", "frenar" y "eno der"  Objeto: Es una uni instancia de una clase, es decir, una copia ied de ese plano  Tiene ese propios valores para atribados delimidos era la clase.																						
Clué es una clase, un objeto, un atributo y un métodor.  Clase: Es un plano o modelo-molde para crear plar, objetos  Define los atributos y metodos que tendián todos los objetos de ese fipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría delini, como atributos como "color"  "maica" y "velocidad maxima" y metodos como "cuelerar", "frenar y "eno cles"  Objeto: Es una una instancia de una clase, es decir, una copia ical de ese plano  Tiene se propios valores pará atributos desmidos er la clase	001	C:	0	1				-	2	1	15:3	1 -	0		1	<del> </del>					16	
Clué es una clase, un objeto, un atributo y un métodor.  Clase: Es un plano o modelo-molde para crear plar, objetos  Define los atributos y metodos que tendián todos los objetos de ese fipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría delini, como atributos como "color"  "maica" y "velocidad maxima" y metodos como "cuelerar", "frenar y "eno cles"  Objeto: Es una una instancia de una clase, es decir, una copia ical de ese plano  Tiene se propios valores pará atributos desmidos er la clase	To lime	distint	5 0	winte	go	Sou	m	smo	Y	iero	COC	26	0	mp	7/16	-	96	mo	zue	la c	tite	ren
Clué es una clase, un objeto, un atributo y un métodor.  Clase: Es un plano o modelo-molde para crear plar, objetos  Define los atributos y metodos que tendián todos los objetos de ese fipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría delini, como atributos como "color"  "maica" y "velocidad maxima" y metodos como "cuelerar", "frenar y "eno cles"  Objeto: Es una una instancia de una clase, es decir, una copia ical de ese plano  Tiene se propios valores pará atributos desmidos er la clase	CO OL	3,3,11,00	3 0	120	9-7	900	hia	1100	Je			Sex	0		1				1			
Clase: Es un plano o modelo-molde para creci plar, objetos  Define los atibutos y metodos que tendián tados los abetos de ese tipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría detinic como atributos como "color" "maica" y "velocidad maxima" y metodos como "acelerac", "frenar y "eno der"  Objeto: Es una unte instancia de una clase, es decir, una copia ical de ese plano  Tiene sus propios valores para atributos detinidos en la clase	COvel 6	5 una c	lase	unc	bje	0,0	70	que	uto	y	on	me	40	90,	5					-		
Define los atibutos y metodos que tendián tados los agetos de ese tipo  Ejemplo: La clase "Coche" podría definir como atributos conso "color" "irraica" y "velocidad maxima" y metodos como "acelerar", "frenar y "eno der"  Objeto: Es una una instancia de una clase, es decir, una copia ieal de ese plano  Tiene sus propios valores para atribatos desimidos er la clase	0120	L L		-	3			1/2		1		-	-	-	1	11		+	-	+	-	-
Ejemplo: La clase "Coche" podria delinir como atributos conso "color" "Innaica" y "velocidad maxima" y metodos como "acelerar", "Frenar y "ena der" Dojeto: Es una unt instancia de una clase, es decir, una copia ied de ese plano  Tiene sus propios valores para atributos delinidos en la clase	lase	. 15 0	pla	no_o_	moc	seio.	mo	2105	P	ara	cre	12	Pic	17	Op	टा	)2	+	+	+		
Ejemplo: La clase "Coche" podria delinir como atributos conso "color" "Innaica" y "velocidad maxima" y metodos como "acelerar", "Frenar y "ena der" Dojeto: Es una unt instancia de una clase, es decir, una copia ied de ese plano  Tiene sus propios valores para atributos delinidos en la clase		Defin	e los	dito	utos	y	met	000	P	ue to	end	ián	+0	dos	10	s de	et	65	de	ese	tip	0
Objeto: Es una unt Instancia de una clase, es decir, una copia ied de ese plano Tiene sus propios valores para atribatos delimidos en la clase	1	1 1 1	1 1	1 1	1 1				1 1	•   .		1 1			- 1	1 4	•	- 1		1	1	1
Objeto: Es una unt Instancia de una clase, es decir, una copia ied de ese plano Tiene sus propios valores para atribatos delimidos en la clase	Ejem	10:	ha	0036	1	oche	-	pod	10	de	tini	1	com	10	atr	iout	CO	CO	uro	CC	)OL	on.
Objeto: Es una unti instancia de una clase, es decir, una copia ied de ese plano Tiene sus propios valores para atributos desimidos en la clase	+	gor"	1	136	100	كون	YYL	الكدا	ICL	7	ne	000	72	CUIN	0 "	ال	CIO	-		enar	Y	Citt
Tiene sus propios valores para atributos delimidos en la cluse										1												
Tiene sis propios valores para atribatos delimidos en la clase			una	inte	ns	anc	ia	de	hud	9	380	, 9	50	eci	4	no	- 4	pp	ia	ieal	æ	ese
	+++-	plano	+-	+	+-+	-			-		-		+	-	-	-	-	-	+	-		-
		Tien	2 315	noro	05	olov	125	care	à 6	Like	do	5	95	mir	10	er	V	3	da	50		
- 1 - Maria - No. 1 - M. 1			1 1		1 1				1 1	į.	1	1 [								1 1		







A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	DD MM	AA
		T
tood Es un tipo doto para almacenar numerico	s en coma Flotante con precis	sion
simple de 32 bils		
double: Es un tipo de dalo para almarena números	s en coma that ante con adole	bie
Usión de 64 bits		-
char: Es untipo de datos que representa a un co	grader Visitale sepulla de 156	vt5.
area source of the second and a single	arabe seral of the	
1,00 de Oato Estatido		
		-
Don aquellas en las que el tamaño cocupado e	n memoria se define antes a	16
que el programa se ejecute y no puede modifica	dise giono jamano govante	19
gewich del programa	++++++	+
Su principal caracteristica es que occipan solo	a una casilla de menoria	0 10
tanto una variable simple have referencia a	unico valor a la vez	dont
de este grupo de datos se enwentia		
12 Enteros		-
2: Reales		-
3: Caracteres		-
4- Boleanos	<del></del>	-
		_
		+
Tipo de Data Dinámico		
Aquella en la que el tamaño ocupado en memo el programa se ejecute y no pueda modificars eje cución del programa en los array (vedo vos y cadenas.	ma se detine antes de que	2
el programa se ejecute y no pueda modificais	or dicho tamaño durante l	a
eje cución del programa en los array cuedo	ves y motices), registros, c	zzgzi
The y cadenas:	+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++	-
las estruduras duramicas de dados se pueden		-
	i diology ercos grapos.	
1- Lineales: Pilas Colas Listas Enlazadas		
(0)85		
Liotas Enlazadas		_
2: No lineales: Arboks		-
61005	+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++	-