Examen Diagnostico

Nombre: Juan Mauricio García Meza 08/mar/19

Grado grupo: 4ª Matutino

Email: [mainsaw\_12@live.com.mx](mailto:mainsaw_12@live.com.mx)

URL(Git): <https://github.com/MauricioGarcia12>

Preguntas

1. Describa el concepto de pila
2. Describa el concepto de lista doblemente ligada
3. Describa el concepto de recursividad
4. Describa el concepto de compilador
5. Describa el concepto de un lenguaje Interpretado
6. Describa de sobrecargar un método
7. Describa para qué se utiliza el constructor
8. Describa el concepto de polimorfismo
9. Identifique los componentes de LIFO
10. A qué se le conoce como apuntador y sus características
11. Explique la diferencia entre WHILE y DO WHILE
12. Describe tus expectativas de las dos materias

Respuestas

1. Una estructura para el ordenamiento de datos, los cuales se acomodan de tal manera que tenga como finalidad; tomar y manejar siempre el primer valor de esa estructura.
2. El concepto de Recursividad tiene como significado qué una función, operación, etc. Se repita a sí misma hasta que una condición lógica o estructurada lo indique.
3. Un compilador es un tipo de interprete el cual lee y traduce el lenguaje de alto nivel a lenguaje máquina, para que la computadora pueda reconocer y entender los mensajes realizados en el lenguaje de alto nivel, en este caso un lenguaje de programación.
4. Sobrecarga de un método es cuando se reutiliza el nombre de un método en otras clases. Las cuales sólo cambian la manera en la que se ejecuta ese método dependiendo lo que necesite esa clase.
5. El constructor de la clase es el método que hace hincapié en la favorable utilización de los atributos y la construcción total y eficiente de la clase.
6. EL polimorfismo es la manera en la que el código puede ser trabajado de manera distinta de acuerdo a las necesidades del programa; pudiendo tomar maneras de funcionamiento eficientes para evitar código de más, o mal uso excesivo de la Herencia.

11. La diferencia entre WHILE y DO WHILE, es que el WHILE primeramente analiza la condición la cual se va ir en bucle. Mientras que el DO WHILE realiza la acción primero y luego parte en realizar una condición, sí está es cumplida sigue el bucle hasta terminar con la condición requerida.

12. Mis expectativas de la materia, son poder aprender de manera efectiva, todos los conceptos y tecnologías necesarias para implementar una eficiente programación visual. Llevando acabo el manejo de tecnologías importantes, lenguajes y conceptos importantes que aun no he dominado.