

Programación orientada a objetos.

1. ¿Cual es la diferencia entre una Clase y un Objeto?
2. ¿Qué es la herencia?
3. ¿Qué es la Encapsulación?
4. ¿Qué son las Clases Abstractas?
5. ¿Qué son las interfaces?
6. ¿Qué es Polimorfismo?
7. ¿Qué es Sobrecarga?
8. Diferencia entre Interfaz y Clase
9. ¿Pueden las clases en Java heredar más de una clase?
10. Diferencias entre clase abstracta e interfaz
11. ¿Qué significa “Paso por valor” y “Paso por referencia”?
12. ¿Qué hace la palabra Static?
13. ¿Que son las excepciones?
14. ¿Qué tipo de excepciones conoces?
15. ¿Con qué sentencia se manejan las excepciones?

1- La clase es un modelo o plantilla en la que se define la estructura de un objeto. Un objeto es una entidad dentro de la clase.

2- La herencia es un mecanismo para crear una clase derivada de otra.

3- La encapsulación es el mecanismo que permite la agrupación de datos y métodos para ocultarlos.

4- Las clases abstractas son clases que se usan como la base para otras clases definiendo la estructura sin muchos detalles.

5- Las interfaces son funciones que permiten relacionar a dos entidades definiendo un contrato entre ellas que se debe cumplir, en este se define un conjunto de métodos que la interfaz debe implementar.

6- El polimorfismo es la capacidad de los objetos de tener diferentes formas reescribiendo los haciendo que puedan enviar mensajes a objetos diferentes.

7-La sobrecarga es la posibilidad de tener diferentes métodos con un mismo nombre.

8-En una clase se puede implementar como definir los datos y métodos abstractos y no abstractos de un objeto, mientras que la interfaz define un conjunto de métodos abstractos que una clase debe implementar.

9-Las clases en java solo pueden heredar una clase ya que debe haber una única clase padre.

10-Una clase abstracta y una interfaz pueden definir métodos para ser implementados por otras clases, la diferencia es que la clase abstracta puede tener métodos abstractos y no abstractos que pueden ser utilizadas por las clases sin tener que redefinirla.

11-El “Paso por valor” y “Paso por referencia” son dos formas de pasar datos a funciones, dependiendo cual se afectará cómo se manipulan los datos en la función y como se muestran fuera de esta, en el paso por valor se hace una copia del valor del dato en la función, en el paso por referencia

12-La palabra “static” se usa para definir miembros que pertenecen a la clase y no de instancias individuales.

13-Las excepciones son errores o situaciones inesperadas que ocurren durante la ejecución de un programa alterando su flujo, pero, que también pueden ser manejados de manera adecuada para que el programa no se interrumpa.

14-Excepciones comprobadas: son excepciones que son obligatoriamente necesarias de manejar.

Excepciones no comprobadas: excepciones no obligatorias de manejar.

15-Se utiliza la estructura "try" para generar un bloque que puede contener códigos con potenciales errores, al ocurrir una excepción en este bloque se captura y se utiliza "except" para generar un bloque en donde se puede manejar.