

1. **Qué es una clase?** R= En Programación una clase es una base para la creación de objetos. Actúa como una plantilla que define características generales que tendrán todos los objetos que sean una instancia de esta clase. Usualmente se comparan con los sustantivos en el lenguaje informal, donde perro, representa una clase, y un individuo como mi perrita Akira es un objeto de esa clase que comparte características generales y tiene otras particulares que le diferencian, como tenerle miedo a otros perros.
2. **Cuál es la diferencia entre una clase y un objeto?** R= Una clase es una clasificación de objetos que sirve como base para construir las instancias individuales de éstos. Un objeto es un elemento de una clase que tiene las características de ésta, y además características propias que le individualizan.
3. **Dar 3 ejemplos de una clase y dos objetos por cada clase**
  - a) Clase: Perro Objetos: Akira (perro que le tiene miedo a los perros.), Pitbull de la casa de enfrente (Perro que es super amistoso con todo el mundo)
  - b) Clase: Planta Objeto: Malamadre (Helecho que tiene la característica de que al reproducirse, su descendencia crece como una parte pegada a la planta madre, hasta que alcanza cierto tamaño y se cae de ella.), Jacaranda (árbol con la característica de dar una flor entubada lila los primeros meses del año y que rompe las banquetas con sus raíces grandes y gruesas.)
  - c) Clase: Series Animadas Objeto: BoJack Horseman (serie animada que tiene la característica de que su protagonista es un caballo alcohólico con depresión.), Avatar: The Last Airbender (serie animada cuya característica es que se encuentra basada en la cultura oriental y en donde Zuko es el mejor personaje.)
4. **Cuál es el propósito de la documentación?** R=Facilitar la lectura de un programa cuando lo hace un humano mirando el código.
5. **Qué ventajas tiene hacer el diseño de un programa antes de codificar?** R=Que el programa tendrá una estructura, un orden y alcance bien delimitado. Hacer el diseño permite pensar en formas de resolver el problema, de tal forma que el programa sea lo más efectivo posible.
6. **Qué comando se usa para ejecutar un programa en java?** R= java "archivo donde está guardado el programa.class"
7. **Qué comando se usa para compilar un programa en Java?** R= javac "archivo donde está guardado el programa.jar"