

Parcial segundo tercio. Nota esperada: 38

### III. (25%) EXTENDIENDO

#### 3. Analice los diseños anteriores y explique los cambios adicionales a realizar.

En la clase Business se agregaría el método automaticMessage el cual tendría una etiqueta y el archivo, considerando que se tiene una clase File, esta se convertiría en una clase abstracta y de ella saldrían tres tipos de archivos los cuales son documento, video y contacto, en cada una de estas clases se agregan sus atributos correspondientes teniendo en cuenta las reglas de negocio.

#### 4. Considerando el segundo principio SOLID ¿Qué es lo positivo y/o negativo del diseño?

Lo positivo es que permite la extensibilidad de algunas clases por medio de la herencia sin embargo hay muchas clases que no están cerradas a modificación lo que nos permite modificar el código ya existente lo cual nos podría generar errores.

### IV. (20%) Conceptos

#### 1. ¿Qué es una clase abstracta?

Una clase abstracta es una clase que tiene algo en común con otras clases pero que no puede implementar sus propios métodos ya que es una clase muy general, esta clase utiliza los métodos de las clases que tiene en común.

#### 2. ¿Cuál podría ser una diferencia con una interfaz?

Una diferencia es la extensibilidad y la herencia de estas, por ejemplo una clase abstracta puede heredar y extender de otras clases, mientras que una interfaz solo extiende e implementa de otras interfaces.

#### 3. ¿Qué es un método default en una interfaz? Indique una ventaja de su definición al extender un modelo

El método default se puede implementar en una interfaz y su implementación es común para todas las clases que implementen esa interfaz, la ventaja que tendría esto es que nos permite realizar un cambio inmediato sin modificar las clases anteriores que usen esa interfaz.