larea #1 Nombre: Pablo Camacho NRC: 1323 Fecha: 17/41/2024 Resolver las siquientes preguntas 1. é Que es paradigma de la programación orientada a objetos? Es un paradigma de programación que se basa en el concepto de objetos como elementos fundamentales de la estructura y organización de código. Este enfoque permite a los desarrolladores crear programas utilizando bloques de construcción que representan entidades o conceptos del mundo real. 2. à Qué es una clase, objeto, atributo y método? Clase: Es un conjunto de elementos que tienen unas características comunes, es decir, que son del mismo tipo. Objeto: Es la concreción de uno de los elementos de una clase, que permitira almacenar tanto los atributos como las posibles acciones que realizará. Los atributos: Son las propiedades que poseen los objetos de esa clase. Los Métodos: Son las acciones que los objetos de la clase pueden realizar. 3. c Qué es un sistema de control de versionamiento y para qué sirve ? Los sistemas de control de versiones son herramientas de software que ayudan a los equipos de software a gestionar los cambios en el código fuente a lo largo del tiempo. Son especialmente útiles para los equipos de DevOps, va que les ayudan a reducir el tiempo de desarrollo y a aumentar las implementaciones exitosas. El software de control de versiones realiza un seguimiento de todas las modificaciones en el código en un tipo especial de base de datos. Si se comete un error, los desarrolladores pueden ir hacia atrás en el tiempo y comparar las versiones anteriores del código para ayudar a resolver el error. 3. Hacer 3 UML de 2 clases Fijos y 1 de clase Par Clase Fijo UML de Biblio teca Libro Libro tísico título autor LibroDigita formato ISBN genero ubicación tamaño Archivo estado prestar devolver descargar reservar

UML de Restaur	ante																	
			Em	de	ado	2												
		101	mbre		pue	esto												**
		1	D															
Cocinero	4	- +	rabo	J. n.					1	100	040							
			1000	Ja					1	les	ero							
especialida	d								9	ec.	ción							
prepararPlat	0								It	ome	ar O	de						
Clase Par	00 1516								4 3									
UML de Cursos																		
30000 3000	NE BILLIAN		Cur	50		A   0.9												
		no	mbr	e	tóo	ligo												
133 130	1 104 10		ditos	3 - 1	100	7												
	21 2 31					(13)		m p										
1041 10 3	3 3 83	inscr	ibir e	stu	dia	nte			5 5 6									
					150000000000000000000000000000000000000		B 100000											
Curso Enlinea	1 28 81	Cano	elar	Cur	50	1.				CI	10501	Spe	seni	cia				
Curso Enlinea	1. 58 84	Cano				6		34			1501			cia	L			
Curso Enlinea plataforma	1 28 87	Cand				aien:	902	do	100		ula			cia	1			0.1
	مدم میں	Cand				aien;	30	ob do		a	ula	203	ns	e i	1			
plataforma acceder Contenido	مدم میں	Cand				900	90	one cone		a		203	ns	e i	1			
plataforma	1230	Canc				000	3/1	ob one		a	ula	203	ns	e i				
plataforma acceder Contenido	1230	Canc				900	30	on D		a	ula	203	ns	e i				
plataforma acceder Contenido	1230	Canc				900	31 37 37 37 37 37 37 37 37 37 37 37 37 37	300 000 000 -200		a	ula	203	ns	e i				
plataforma acceder Contenido	1230	Canc				900	31			a	ula	203	ns	e i				
plataforma acceder Contenido	1230	Canc				900	31		town and the second sec	a	ula	203	ns	e i				
plataforma acceder Contenido		Canc				900	31		to a second seco	a	ula	203	ns	e i				
plataforma acceder Contenido		Canc				900	31 32 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33	000		a	ula	ar A	ns	e i				
plataforma acceder Contenido		Canc		No.		900	31	200	100	a	ula signo	ar A	ns	e i				80
plataforma acceder Contenido		Canc		No.		900		200	tov same	a	ula signo	ar A	ns	e i				80
plataforma acceder Contenido		Canc		No.		900		200	tov same	a	ula signo	ar A	ns	e i				80
plataforma acceder Contenido		Canc		No.		900		200	tov same	a	ula signo	ar A	ns	e i				80
plataforma acceder Contenido				No.		900			tov same	a	ula signo	ar A	ns	e i				80
plataforma acceder Contenido				No.		900			tov same	a	ula signo	ar A	ns	e i				80
plataforma acceder Contenido				No.		900			tov de la constant de	a	ula signo	ar A	ns	e i				80