

Tarea #1

Nombre: Pablo Camacho

NRC: 1323

Fecha: 17/11/2024

Resolver las siguientes preguntas

1. ¿Qué 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. ¿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 permitirá 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. ¿Qué es un sistema de control de versionamiento y para qué sirve?

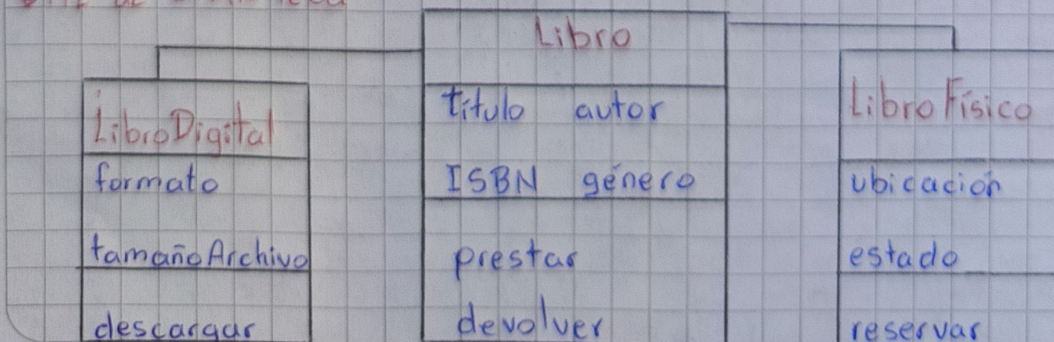
Los sistemas de control de versiones son herramientas de software que ayudan a los equipos de software a gestionar los cambios en el código fuente a lo largo del tiempo. Son especialmente útiles para los equipos de DevOps, ya que les ayudan a reducir el tiempo de desarrollo y a aumentar las implementaciones 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.

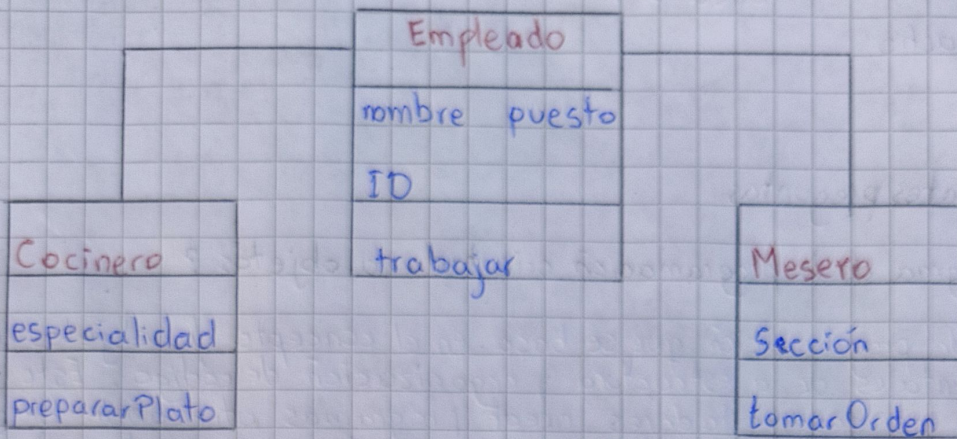
3. Hacer 3 UML de 2 clases Fijos y 1 de clase Par

Clase Fijo

UML de Biblioteca



UML de Restaurante



Clase Par

UML de Cursos

