

"La educación y la cultura abren todas las puertas"

Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE  
Programación Orientada a Objetos  
Deber UP1

Nombre: Pablo Jiménez  
DRC: 1323

1) ¿Qué es paradigma de la programación orientada a objetos?

Es un modelo o estilo de programación basado en el concepto de clases y objetos. Este tipo de programación se emplea para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizables de código denominados clases, que sirven para crear instancias individuales de objetos.

2) ¿Qué es una clase, objeto, atributo, método?

Clase → tipo definido por el usuario, estructura que encapsula toda la información de un objeto.

Objeto → es una entidad que tiene un estado, comportamiento y una entidad.

Atributo → características fundamentales de cada objeto de una clase.

Método → acción que realiza el objeto para modificar su estado.

3) ¿Qué es un sistema de control de versionamiento y para qué sirve?

Es una herramienta que permite gestionar los cambios realizados en los archivos de un proyecto a lo largo del tiempo. Es útil en proyectos de desarrollo de software, pero también se puede usar para trabajos que involucren cambios continuos, como documentos o proyectos creativos.

Sirve para:

- Registrar cambios
- Colaboración
- Revertir cambios
- Documentación
- Integración

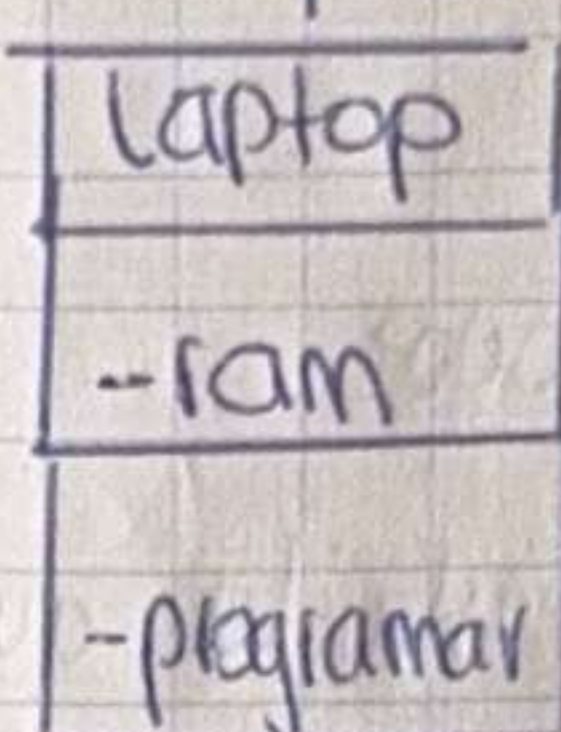
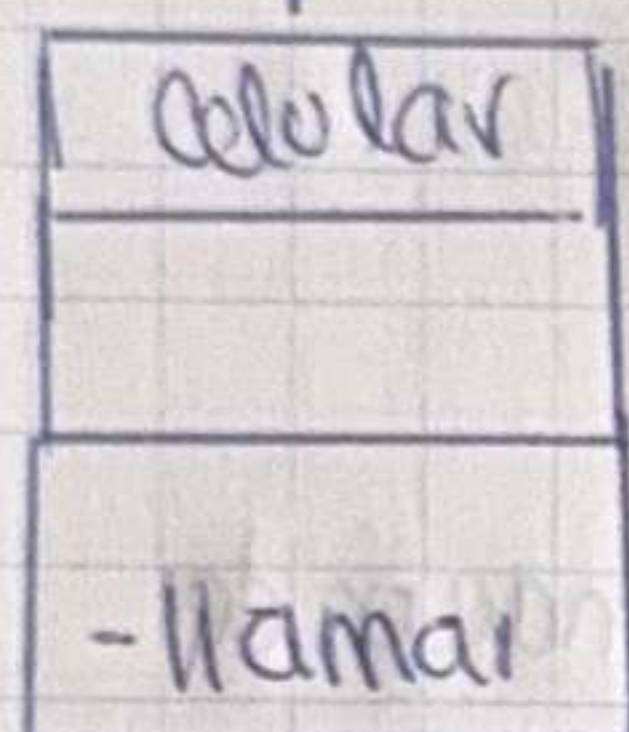
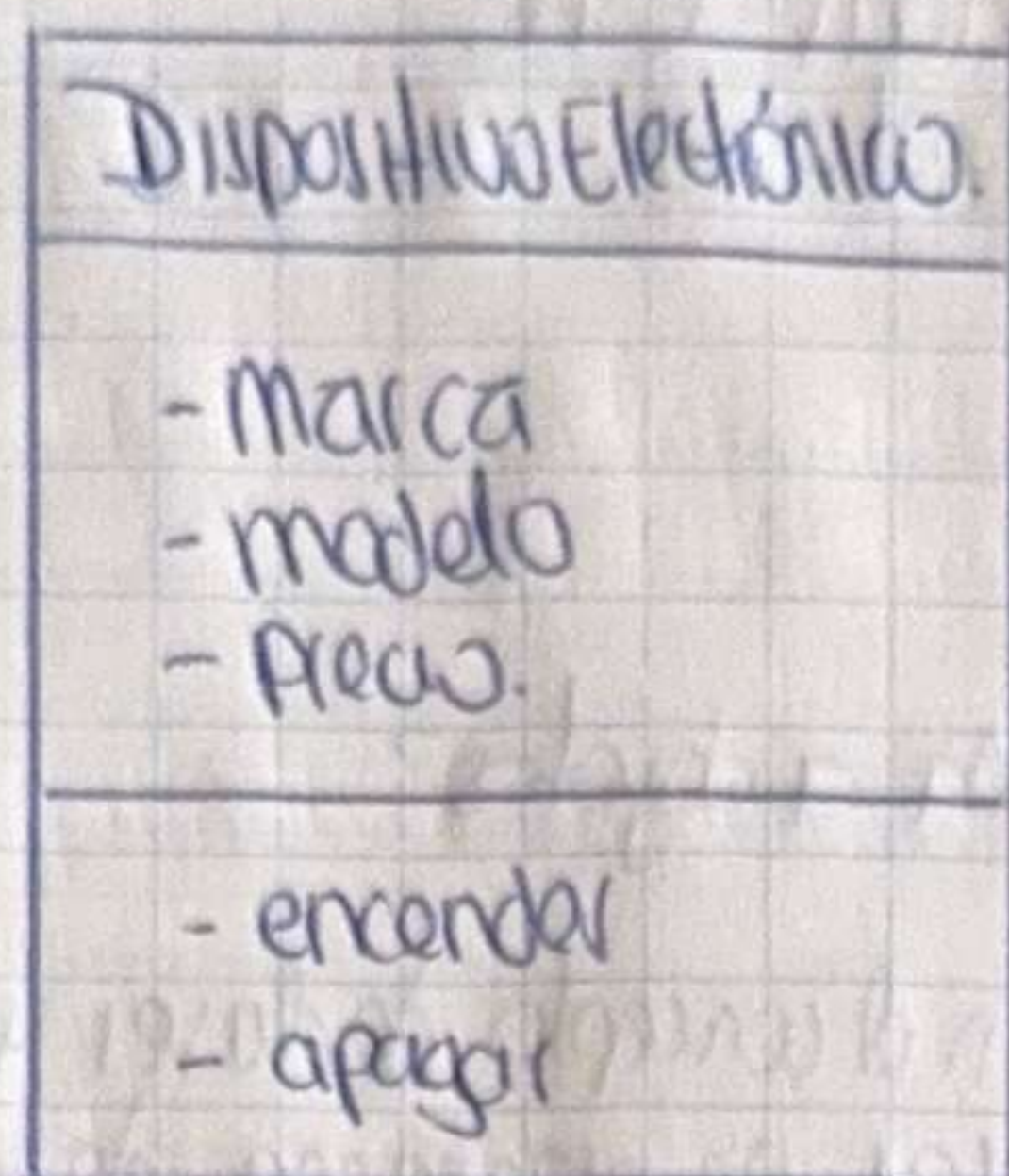
4. Realizar tres URL por persona de dos objetos hijos y un objeto padre.



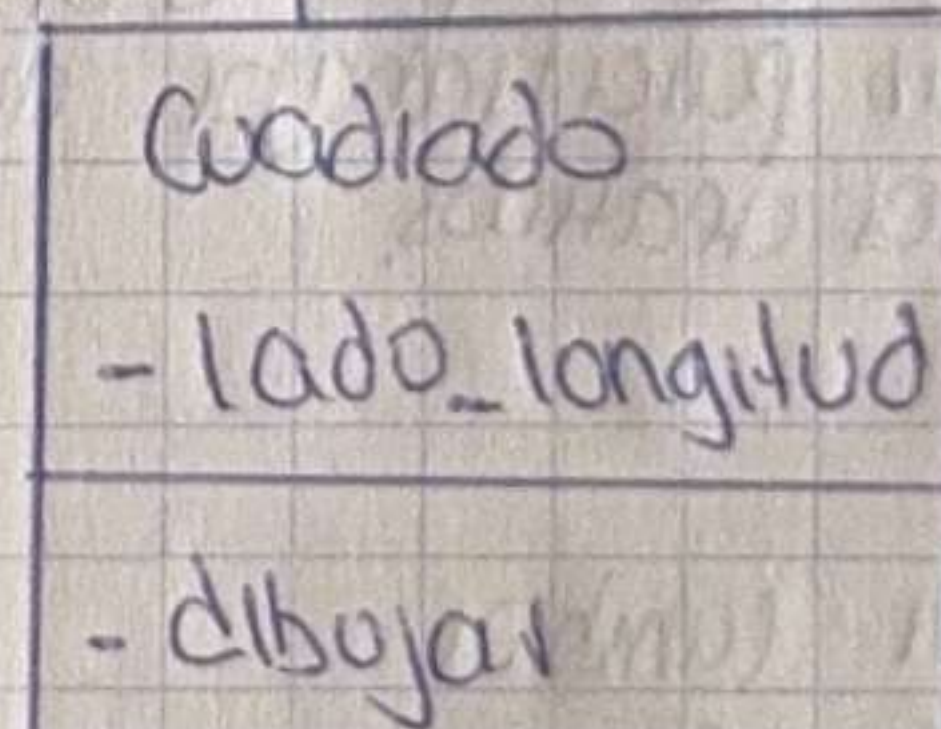
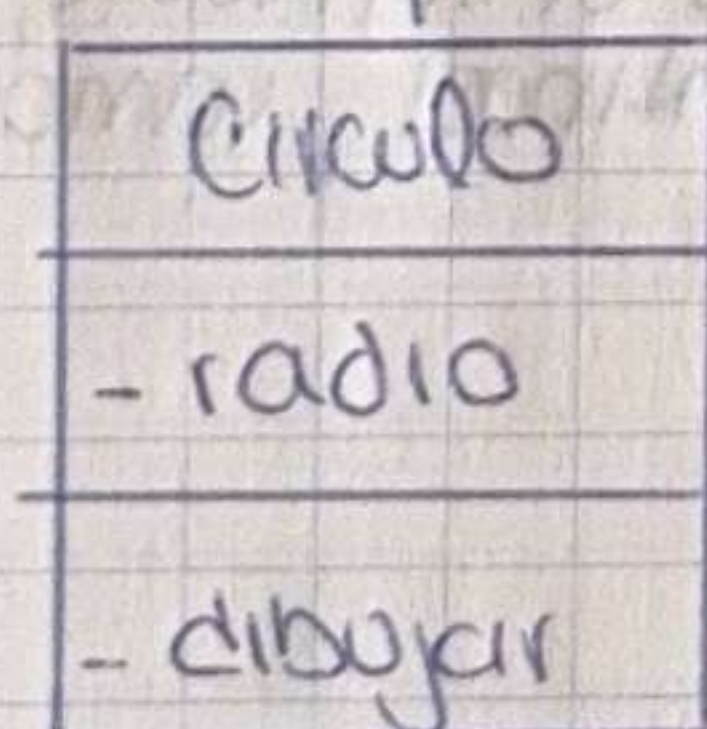
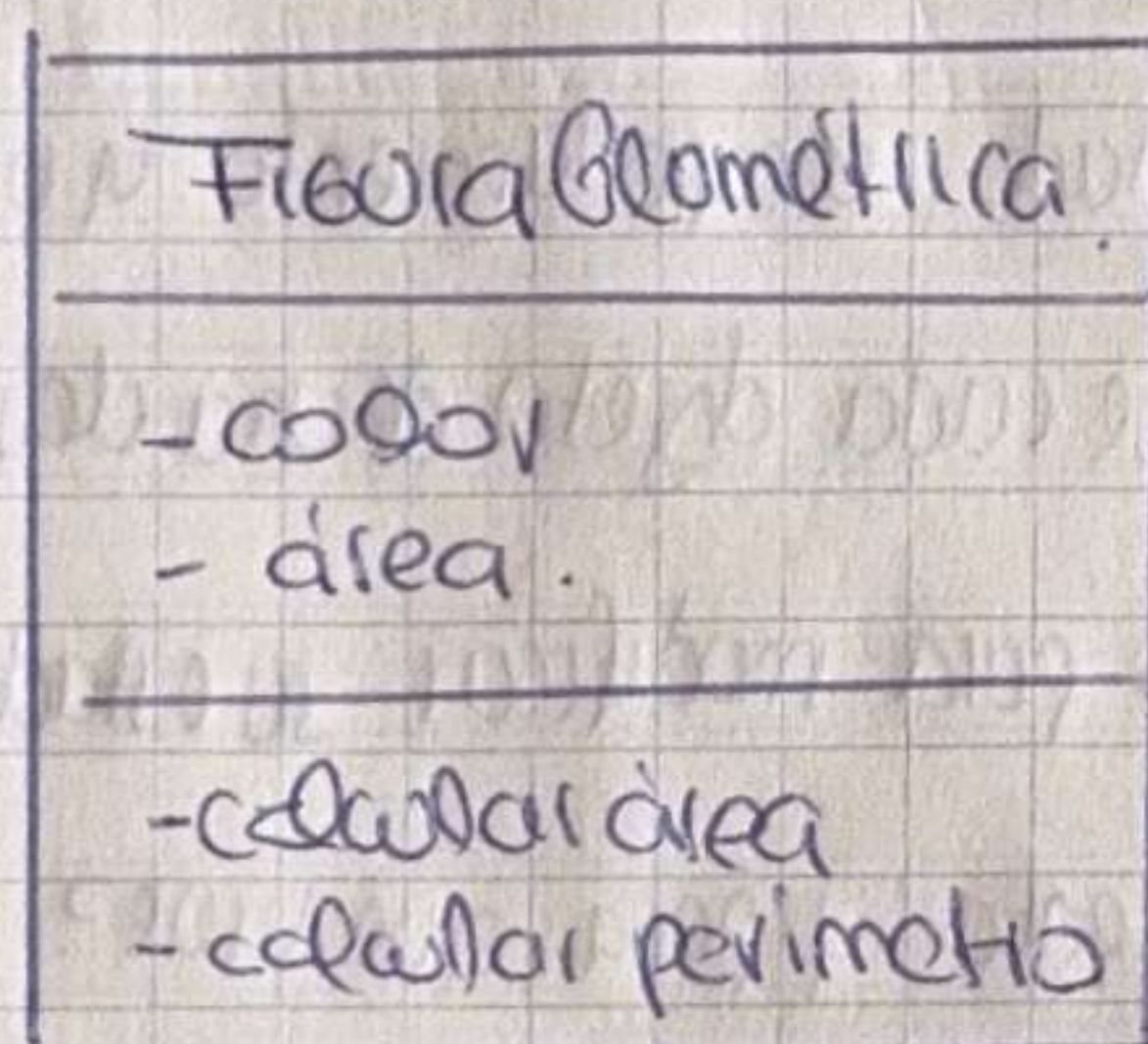
"Tú debes ser el cambio que deseas ver en el mundo."

Mahatma Gandhi

1.



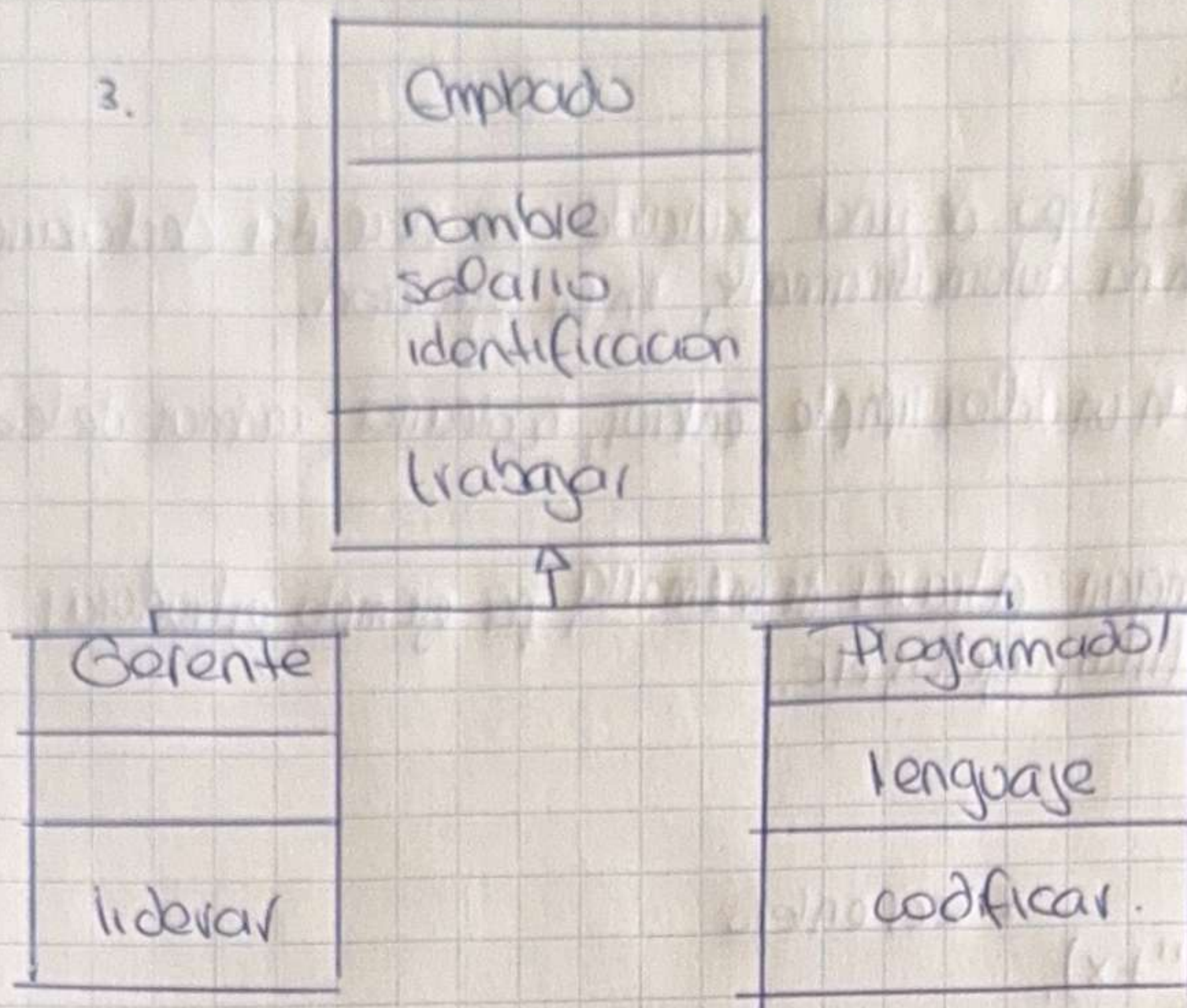
2.





La educación y la cortesía abren todas las puertas.

3.



### - Tipos de Datos Estáticos

Son aquellos que deben definirse explícitamente antes de usarse y no pueden cambiar durante la ejecución del programa.

Tipos Primitivos: son los tipos básicos del lenguaje.

Enteros: int, long, short  
 Flotante: float, double  
 Booleanos: boolean  
 Caracteres: char

Tipos Referenciados: son estructuras más complejas, se manejan como referencias en memoria.

Clases: String, Object  
 Arreglos: int[], String[]  
 Interfaces: Runnable

Ejemplo:

```
int edad = 25;
edad = edad + 5;
System.out.println("Edad: " + edad);
```

Resultado:

Edad = 30.



Tú debes ser el cambio que deseas ver en el mundo.

Mohandas Gandhi

### - Tipos de datos dinámicos:

Son aquellos en los que el tipo de una variable no necesita declararse antes de su uso, se determina automáticamente en la ejecución.

Tipos primitivos: representan un valor simple, enteros, booleanos, cadenas de texto

Tipos referenciados: se manejan a través de memoria, por ejemplo, estructuras como listas, objetos, etc.

Ejemplo:

Objeto x = 10; → x es entero  
System.out.println("x: " + x);

x = "Hola mundo"; → ahora x es String.  
System.out.println("x: " + x);