

24 DE FEBRERO DE 2023

# SEMANA 1 EVALUACION

JESÚS ENRIQUE PALOMARES MENDOZA

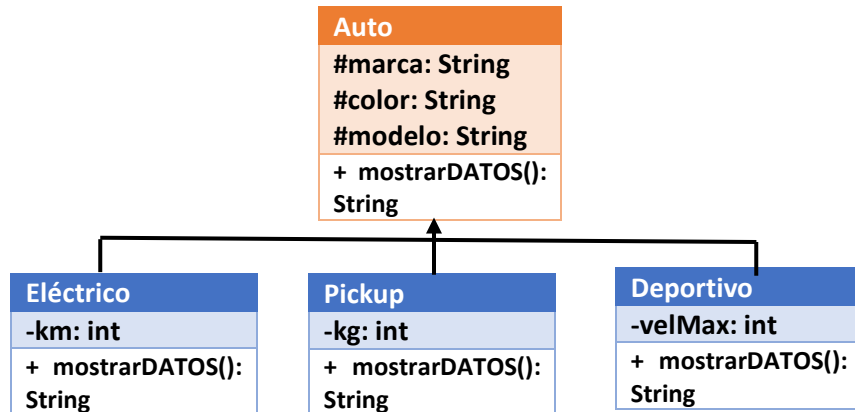
JESUSPALOMARES03@GMAIL.COM

ACCENTURE  
XIDERAL

## Polimorfismo

Se entiende como las diferentes formas que puede obtener un objeto (Poli: muchas, Morfismo; formas) así mismo se puede decir que es la capacidad de un objeto de tomar diferentes formas y comportarse de manera diferente en función del contexto.

El polimorfismo existe de la mano de herencia, es decir de la clase padre se heredan métodos, pero estos son modificados para así logra tomar otra forma a usar dentro del programa.



## Scrum

Es una de las metodologías más usadas en proyectos de desarrollo de software, se considera metodología ágil, esta esta dividida en 3 áreas las cuales son;

### Product Owner

Es aquella persona que acude en representación del cliente, el que expresara las necesidades del cliente.

### Scrum Master

Se refiere al moderador/líder, el cual tiene como actividades la supervisión del equipo de desarrollo, que las actividades se estén realizando en tiempo y forma, así como el apoyo para la resolución de los problemas que se van generando en la creación del programa.

### Development Team

Es todo el personal encargado de dar solución o construir lo que el cliente solicita.

Scrum esta basado en el trabajo en equipo, en la división de las tareas, solución de problemas de manera rápida, esta metodología esta planeada en entregas parciales, siendo estas creadas de manera rápida, de igual forma se realizan reuniones de manera periódica ya sean semanales o diarias donde se revisa las actividades realizadas en un lapso de tiempo y las futuras actividades a realiza.

Una vez concluido con el proyecto se realiza una última reunión donde se plasman los puntos a mejorar para que en el siguiente proyecto el tiempo de entrega sea menor y/o con menos problemas al estarse desarrollando.

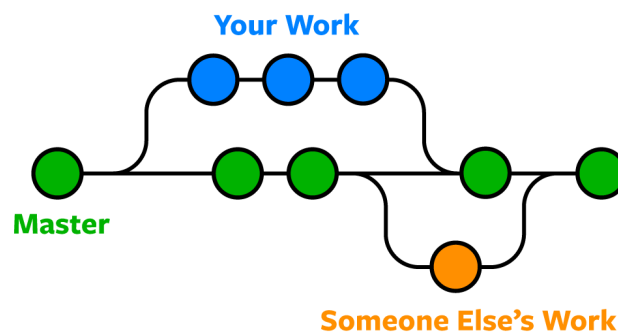
## Singleton

Es un patrón que restringe la creación de instancias de una clase a una única instancia, es decir solo se realiza una única acción, esto garantiza que los recursos críticos no se desperdicien y la aplicación sea mas eficiente en diversas acciones. Siendo una de ellas controlar el acceso a un recurso compartido.

Singleton se implementa utilizando una clase que tiene un constructor privado y un método estático que devuelve la instancia única de esa clase.

Este método estático verifica si ya existe una instancia de la clase, de no existir la crea, de lo contrario únicamente la devuelve.

## Branches, Merge, Conflicts



**Branches** o mejor conocidas como ramas son líneas de tiempo que posteriormente podemos juntar, esto sirve al momento de dividir los procesos para posterior unir en la rama principal o mejor conocida como Master.

Estas líneas de tiempo están divididas por Commits, un commit es una versión del programa, estas son creadas al cargar/guardar cambios.

**Merge** o uniones, su principal función es combinar los commits de la rama master junto con alguna otra rama secundaria. Una de los ventajas de Merge a diferencia de Rebase es que cuando se realiza una unión todos los commits se mantiene teniendo la posibilidad de regresar a algún punto, en caso de los Rebase cuando se realiza la unión el commit de la rama o Branch secundaria se elimina dejando únicamente el nuevo commit.

**Conflicts** (Conflictos) este se crea cuando al querer hacer un merge y ambas Branch tocan el mismo archivo y la misma línea de código es cuando git nos manda una alerta para poder ver donde se encuentra este conflicto.