***ANGULAR***

**DOM(Document Object Model)** es un documento html como una estructura de árbol en la que cada nodo presenta una parte del documento

**Que son los componentes en angular ?**

Los componentes son los componentes de angular valga la redundancia, son como las piezas que forma angular como ser la vista html la vista del componente el fichero typescript donde se hara la lógica del componente y por ultimo el Css que le da el estilo al componente.

**Que es angular CLI?**

Es una interfaz de línea de comandos para poder crear proyectos en angular de forma mas rápida como ser “ng new mi proyecto”

**Que es un pipe o pipeta?**

Es una herramienta que principalmente sirve para transformar visualmente información como cambiar letras de mayúsculas a minúscula o dar formato de fecha.

**Que es una directiva?**

Nuestro html tenga un comportamiento según como nos convenga o nos provea de nuevas personalidades a mostrar, por ejemplo puedes colocar una imagen que este rota uo tenga una mal url sustituirla con otra gracias a la directiva.

Además hay directivas estructurales y de atributos

Comando “ng generate directive ´nombre directiva´”

**Para que sirve ngOnlnit?**

Es una función que se ejecuta cuando se crea el component, se usa para inicializar variables, llamar a métodos que se nos traiga por peticiones http a una API.

**Que son las tuberías?**

**Que son los metadatos?**

Se utilizan para describir y configurar distintos aspectos de los componentes, módulos, servicios y otros.

Estos son decoradores como @Component , se utiliza para definir metadatos asociados a un componente como su selector la plantilla de interfaz o estiulos @NgModule—se utiliza para definir un módulo de angular y @Injectable—se utiliza para definir metadatos asociados a un servicio

Como se comparten datos entre componentes en Angular?

Intercambio de datos entre componentes angulares

Padre e hijo: a través de entrada

Niño a padre: a través de Output() y EventEmitter

Niño a padre: a través de View Child

Componentes no relacionados a través de un servicio

**JAVA**

Ventajas, está basado en C++ y su sintaxis es fácil

Está orientado a objetos

Se puede ejecutar e4n cualquier maquina es portable

**QUE ES LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS?**

Es un modelo de programación que trabaja con los conceptos de clases y objetos. Este modelo es utilizado para estructura programas en piezas simples y reutilizables.

**QUE ES UN OBJETO?**

Es una instancia de una clase, puede tener un estado y un comportamiento

**QUE ES UNA CLASE?**

Dentro de este se definen los datos y el código que actúa en ellos.

**CUALES SON LOS 4 PILARES DE LA PROGRMACION ORIENTADA A OBJETOS?**

Polimorfismo, Abstraccion, Herencia y Encapsulamiento

**QUE ES EL POLIMORFISMO?**

Es la capacidad de un objeto de tener una forma distinta dependiendo de la manera en que se invoque dentro el código es decir nos permite tratas diferentes objetos de manera uniforme a través de una interfaz común. El ejemple de “clase animal” perro y gato so animales pero tienen diferente sonido, asique ahí puede entrar el polimorfismo

**QUE ES LA ABSTRACCION?**

Este se presenta cuando se selecciona los datos esenciales de un objeto para ser mostrados y oculta los que no son relevantes. El mismo ejemplo de animal perro y gato, la clase abstracta seria animal y las subclases perro gato y dentro ellos abría dormir y hacer sonido. Y así no todo estaría junto y no tendríamos que preocuparnos por cosas específicas.

**QUE ES LA HERENCIA?**

Es una clase que hereda o adquiere propiedades y métodos de otras clases

Es denominada superclase y la otra subclase.

**QUE ES EL ENCAPSULAMIENTO?**

Es mantener la seguridad del código puede ser leído desde otro dispositivo pero al mismo tiempo es independiente, no necesita algo para que sea ejecutado porque tiene su propia plataforma de compilación.

**CUANTOS TIPOS DE VARIABLES HAY EN JAVA?**

Variables Locales,Estan definidas dentro de un bloque, método o constructor

Variables de Instancia, no estáticas estas se declaran fuera de cualquier bloque, método o constructor.

Variables Estáticas, o variables de clase se declaran usando “estatic” y solo se puede tener una copia de estas por clase

**DIFERENCIA ENTRE VECTOR Y MATRIZ?**

Las matrices son estáticas tienes tamaños y tipos fijos los vectores son dinámicos contienen listas dinámicas de referencias a otros objetos.

**DIFERENCIA ENTRE DORMIR (SLEEP) Y ESPERAR (WAIT)?**

Ambos se usan para pausar un hilo en ejecución pero, sleep lo hace durante un momento y wait según una condición.

**GIT**

**QUE ES GIT?**

Es una herramienta de control de versiones distribuidas, ofrece seguridad de datos para crear software de buena calidad

**QUE ES UN SISTEMA DE CONTROL DE VERSIONES DISTRIBUIDO?**

Este permite a los desarrolladores trabajar en sus propias copias del proyecto de forma independiente para luego fusionar los cambios en una versión compartida. Esto facilita la colaboración y el trabajo en equipo en proyectos de software

**QUE LENGUAJE USA GIT?**

C

**CUALES SON LAS VENTAJAS O CARACTERISTICAS PRINCIPALES DE GIT?**

.Libre y de código abierto(es gratis)

.Velocidad, se puede obtener el historial de versiones de un repositorio almacendo localmente puede ser mucho mas rápido que obtener de un servidor remoto

.Escalable,confiable,seguro económico etc.

**QUE ES UN DIRECTORIO GIT?**

Es el directorio donde se encuentran todo los metadatos del repositorio

**QUE SUCEDE SI SE ELIMINA EL DIRECTORIO GIT?**

Se perderá la pista del historial del proyecto

**QUE COMANDO SE USA PARA ESCRIBIR UN MENSAJE DE CONFIRMACION EN GIT?**

Es“git commit –m ´mensaje de confirmacion´”

**MENCIONE ALGUNOS SERVICIOS DE ALOJAMIENTO DE REPOSITORIOS DE GIT**

El mas conocido es github, otro pikacode, bitbucket otros…

**NOMBRA ALGUNA OPERACIONES BASICAS EN GIT**

Inicializar, agregar, cometer, empujar jalar

**COMO DIFERENCIAR ENTRE GIT Y GITHUB**

Git es un sistema de control de versiones, github es un servicio de alojamiento de repositorios basado en la nube.

**DIFERENCIA ENTRE GIT PULL Y GIT FETCH**

Git Pull, extrae todas las nuevas confirmaciones de una rama especifica en el repositorio central y actualiza la rama destino en su repositorio local.

Git fetch, apunta a lo mismo solo que los cambios de almacenaran en una nueva rama de repositorio local.

**CUAL ES EL USO DEL COMANDO GIT CLONE?**

Crea una copia del repositorio central de Git existente en la maquina local

**COMO IDENTIFICAR SI LA RAMA YA ESTA FUSIONADA CON LA MAESTRA?**

Al usar los siguientes comandos:

1 git branch – maestro emergente: esto mostrara una lista de todas las ramas que han sido renombradas como maestras.

2 git branch –merged:mnostrara una lista de todas las ramas que se han fusionado en HEAD

3 git branch –no-merged: Esto mostrara una lista de todas las ramas que aun no se fusionaron