***Primera parte. Respuesta breve (18 pts)***

En sus propias palabras, ¿Cómo definiría la plataforma visual studio.net y que ventaja tiene sobre la plataforma netbeans?

Visual Studio es un IDE creado por Microsoft para el desarrollo de sus soluciones, sus lenguajes mas fuertes son Visual Basic y C#, también es utilizado para el desarrollo web con ASP.NET, no obstante este permite programar en muchos otros lenguajes. Por otra parte Visual estiudio es un conjunto completo de herramientas de desarrollo para la generación de aplicaciones Web ASP.NET, Servicios Web XML, aplicaciones de escritorio y aplicaciones móviles.

Visual Studio en relación con Netbeans es que Netbeans no esta enfocado al desarrollo en ambientes empresariales, además de que Visual Studio con su plataforma .NET esta orientado a trabajar con Programación Orientado a Objetos

En sus palabras, ¿qué ventajas y desventajas tiene utilizar un patrón de programación? Mencione 5 ventajas y 5 desventajas

Ventajas:

. Permite la extensión y reutilizacion de Codigo

. Facilita la creación de Sistemas mas complejos

. Facilita el mantenimiento del Codigo fuente

. Permite la estructuración del Codigo a desarrollar

. Facilita la documentación del Codigo

. Ayuda a comprender mejor el código

Desventajas:

. Resistencia al cambio

. Suponen Cierta Sobrecarga de trabajo a la hora de implementar

¿Qué diferencia existe entre clase y objeto? Detalle ampliamente

Una clase es algo de la vida cotidiana en modo abstracto, esta debe ser definida al momento de querer resolver algún problema, por otro lado el objeto es una instancia con la que podemos comunicarnos, ejecutar y acceder a la clase la cual le dio origen a este objeto.

En sus palabras, ¿Cómo defendería la utilización de aplicaciones de escritorio (Windows Form) con respecto a la actualidad donde todo se trata de usar web o móvil? Detalle ampliamente.

Para mi el uso de aplicaciones de escritorio esta cada vez mas en desuso, ya que están siendo fuertemente replazadas por loas web y las moviles ya que estas son de mas fácil mantenimeiento y si se les hace cambios es solo recargar en navegador si fuese necesario o a veces son imperceptibles por parte del usuario

Explique las partes de una clase

La case esta compuesta por :

Propiedades: Son las características observables de un objetos

Metodos: son el medio de interaccion de la clase, son funciones que pueden aplicarse a objetos

Atributos: son los que definen las características de la clase, estos se refieren al estado del objeto

Explique los principios de la programación orientada a objetos:

Este paradigma de programación que consiste en que todo esta creado por objetos y estos deben funcionar conjuntamente entre ellos, Sus principios son:

Abstraccion: es transformar un objeto de la vida real a un objeto, llevando al punto mas simple, en si es aislar un elemento de su contexto o del reto de lso elementos que lo acompanan.

Encapsulamiento: es hacer que el objeto oculte variables o métodos para que estos solo puedan ser accedidos desde el interior de la clase, en otras palabras ocultar los elementos del objeto que no sean necesarios que el usuario conozca.

Herencia: es el método utilizado para a partir de una clase crear nuevas clases con las características de la clase padre mas sus nuevas características, es decir que una subclase contiene los atributos y métodos de la clase primaria.

Polimorfismo: es la esencia de poseer varias formas a la vez, este permite sobrecarga de métodos, inclusión y paramétrico, sintetizando lo anterior, el polimorfismo permite tener varios métodos con el mismo nombre siempre y cuando estos reciban diferente tipo de parámetros o diferente cantidad de los mismos.