



HORIZONTAL

- 7 Estructura de datos, que cuando menos deberá contar con dos campos: un campo para la información y un campo apuntador, el cual tiene la dirección de memoria del siguiente elemento o del siguiente nodo. [4]
- 8 Es una subrutina cuya misión es inicializar un objeto de una clase. [11]
- 9 Paradigma de la programación donde se organiza el código en clases, de las cuales se crean objetos que se relacionan entre sí para conseguir los objetivos de las aplicaciones. [29]
- 10 Puede acceder a los miembros privados y protegidos de la clase en la que se declara como amigo. [10]
- 12 Es un contenedor de objetos que se insertan y se eliminan siguiendo el principio 'Último en entrar, primero en salir'. [4]
- 14 Es la propiedad que permite enviar el mismo mensaje a objetos de diferentes clases, de forma que cada uno de ellos responde a ese mismo mensaje de modo distinto dependiendo de su implementación. [12]
- 16 Es aquella en la que el tamaño ocupado en memoria puede modificarse durante la ejecución del programa. [25]
- 18 Son llamados a métodos de un objeto en particular. [7]
- 19 Es un conjunto de datos u objetos al cual se le asocian operaciones. [3]
- 20 Características individuales que diferencian un objeto de otro. [8]

VERTICAL

- 1 Es el proceso de capturar los detalles fundamentales de un objeto mientras se suprimen o se ignoran otros detalles. [11]
- 2 Es un marco conceptual, un conjunto de ideas que describe una forma de entender la construcción de programa. [9]
- 3 Es el proceso mediante el cual un objeto adquiere las propiedades de otro objeto. [8]
- 4 Es una función que no pertenece a la clase, pero que tiene permiso para acceder a sus variables y funciones miembro privadas. [12]
- 5 Es el proceso de ocultar todos los detalles de un objeto que no contribuyen a sus características esenciales. [15]
- 6 Es un prototipo o modelo que define los atributos y métodos comunes a todos los objetos de cierto tipo. [5]
- 11 Es un tipo especial de lista lineal en la que la eliminación se realiza al principio de la lista y las inserciones se realizan al final de la lista. [4]
- 13 Conjunto de Nodos. [5]
- 15 Es una instancia (un ejemplar, un caso concreto) de una clase. [6]
- 17 Es una subrutina que puede pertenecer a una clase u objeto, y son una serie de sentencias para llevar a cabo una acción. [6]
- 21 Es un lenguaje que permite modelar, construir y documentar los elementos que forman un sistema de software orientado a objetos. [3]

ACTIVIDAD FINAL DE POO JOSE RAFAEL RUIZ GUDIÑO 20110374 2 P