

Laboratorio 3: Paradigma Orientado A Objetos

Rodrigo Mardones Aguilar

8/10/2020

Indice

1. Introduccion.
2. Descripcion del problema.
3. Descripción del paradigma.
4. Análisis del problema.
5. Diseño de la solución.
6. Aspectos de la implementación.
7. Instrucciones de uso.
8. Resultados y Autoevaluación.
9. Conclusiones.
10. Referencias.

Introducción

Los Paradigmas de programación son modelos o patrones de trabajo, los cuales nos permiten resolver problemas abordando de distinta manera la ejecución de la solución.

Es preciso señalar que indiferente de los lenguajes nuevos, modernos y sus herramientas propias asociadas, siempre se regirán por al menos uno o más paradigmas de programación. Pues son estos quienes nos permiten analizar de buena manera la mejor respuesta a un problema y su contexto específico.

Objetivo General

Para este laboratorio n°3 se pretende construir una pieza de software que permita simular un “controlador de versiones” tipo git, utilizando como requerimiento base el paradigma orientado a objetos y las características que rigen a este paradigma.

Objetivos Específicos

Para abordar el problema se plantean lo siguientes objetivos específicos

- Análisis del problema
- Aspectos de implementación
- construcción de implementación
- Conclusiones

Descripción del problema

Descripción del paradigma

Analisis del problema

Diseño de solución

Aspectos de la implementación

Instrucciones de uso

Resultados y Autoevaluación

Conclusiones

Referencias