

Preguntas

Introducción a Ciencias de la Computación

Raúl Nuño Valdés

14 de agosto de 2019

1. ¿Qué es una clase?
Es un ente abstracto que sirve como modelo de los objetos.
2. ¿Cuál es la diferencia entre clase y objeto?
La clase es una instancia, como un sustantivo; un objeto es un ente de la clase, como un sujeto.
3. Da tres ejemplos de clases y un par de objetos por cada clase
Nombres: Pedro, Luis.
Pasteles: Selva negra, Mil hojas.
Perros: Fido, Chorejas.
4. ¿Cuál es el proposito de la documentación?
Dar a conocer el propósito del programa, su funcionalidad, todo con la finalidad de hacer más sencilla su modificación y reparación.
5. ¿Qué ventaja tiene hacer un diseño del programa antes de codificar?
Que así se puede delimitar el propósito y funcionalidades del programa, para cubrir las necesidades por el que se desarrolla.
6. ¿Qué comando se utiliza para ejecutar un programa en java?
\$ java (archivo.class)
7. ¿Qué comando se utiliza para compilar un programa en java?
\$ javac (archivo.java)