

Nombre: Santiago Ortega
NRC: 1323

Deber N° 1

¿Qué es paradigma de la programación orientada a objetos?

Para el paradigma de la programación orientada a objetos todo es considerado un objeto y todo objeto tiene características llamadas atributos y acciones llamados métodos y todo se basa en la información obtenida.

¿Qué es una clase, un objeto, un atributo y un método?

Clase: Es un patrón que define a un objeto y especifica los atributos y métodos que ese objeto tendrá.

Objeto: Es una instancia de una clase, con valores específicos para sus atributos.

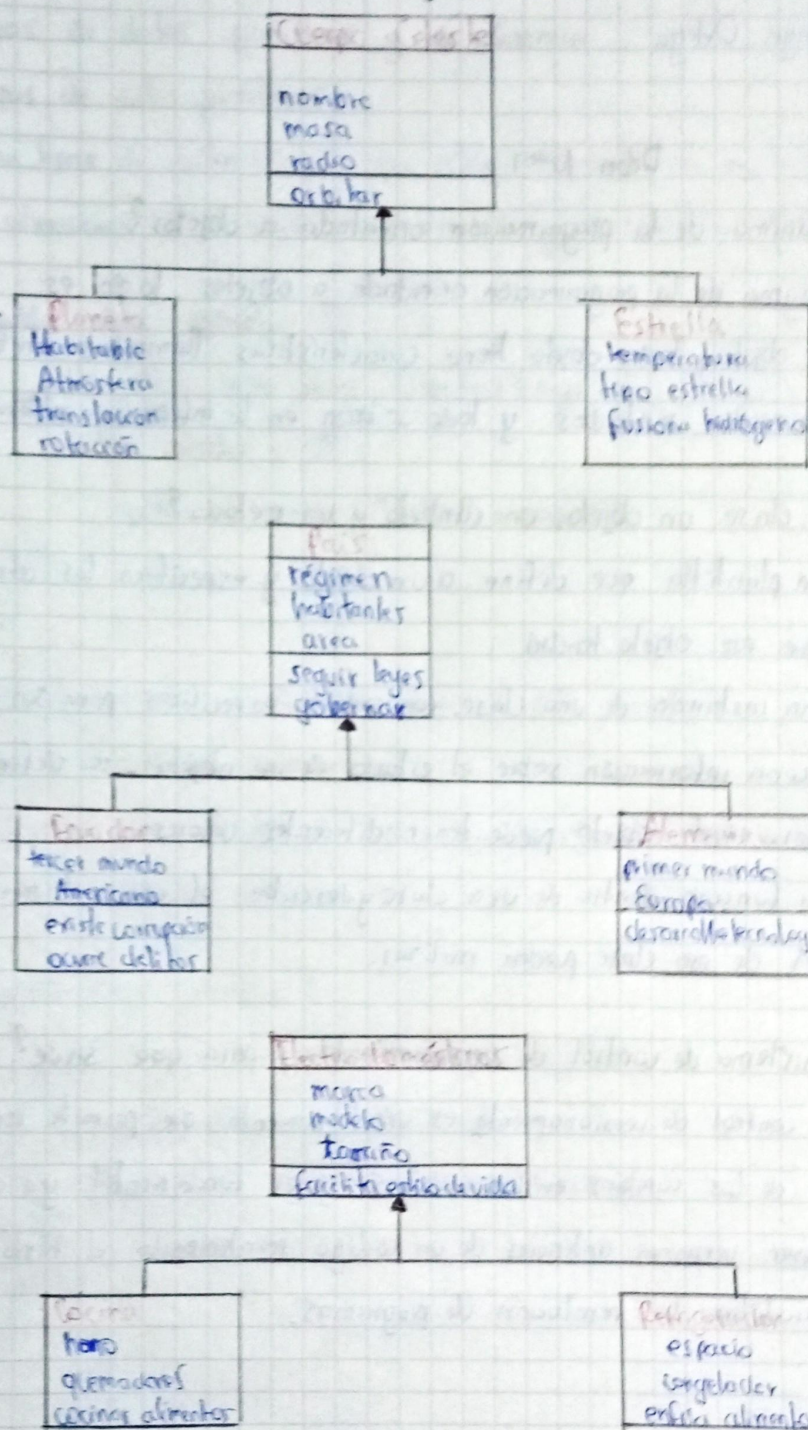
Atributo: Almacena información sobre el estado de un objeto, se definen en la clase, pero cada objeto puede tener diferentes valores.

Método: Es la función dentro de una clase y describe el comportamiento que los objetos de esa clase pueden realizar.

¿Qué es un sistema de control de versionamiento y para qué sirve?

El sistema de control de versionamiento es una herramienta que permite realizar un seguimiento de los cambios en los archivos y es fundamental ya que permite recuperar versiones anteriores de un código manteniendo el historial de cambios y facilitar la resolución de problemas.

Hacer 3 UML de 2 clases fijas y una clase padre



Consulta N°1

Tipos de datos primitivos y de referencia

Tipos de datos primitivos:

Son tipos de datos básicos que están integrados en un lenguaje de programación. Se almacenan directamente en la memoria y no contienen métodos.

```
public class ejemplo {  
    public static void main (String [] args) {  
        char caracter = 'A';  
        System.out.println ("Letra:" + caracter);  
    }  
}
```

Este tipo de dato permite almacenar un solo carácter.

Tipo de datos de referencia:

Almacenan una referencia al valor real, en lugar del valor. Estos datos son objetos y permiten métodos.

```
public class ejemplo {  
    public static void main (String [] args) {  
        String cadena = "Hola mundo";  
        System.out.println ("Oración:" + cadena);  
    }  
}
```