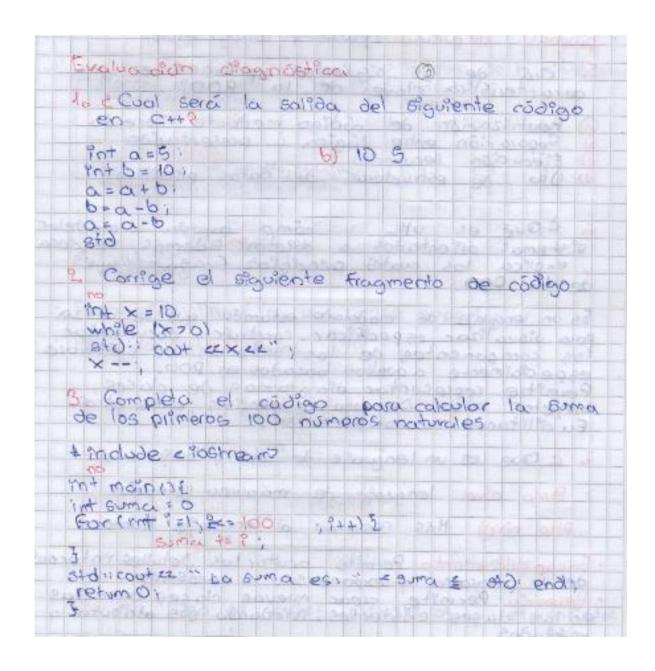
CARRERA	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
NOMBRE	ALEXANDER JÁCOME
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
NRC	1323
FECHA	16/11/2023



## **EVALUACIÓN DIAGNOSTICA**



no 4. Chales son las etapas para resolver un prodomos en programatión . Expírica coda uma Cheatigle del problema Comprender el problema Crosso del al grattime (programas) de Fluso o pseudocodigo Codificación traducir el algoritmo a un longuaje de programicon produces. de paradón Especiar y correger errores ouracteristica clave de la POO? @ Pautilización del código medionte rerenca b) Goporación entre lógica y presentación c) Ejecución Gecuencial a) Uso de estructuras de datos primitivos 6. ¿ Out es unte y nomo aquou a modelar s'stemas organtados a dogetos? Además, menciona y expirca los cuatro principios fundamentales de la foo. Es un longuage de modelado estandar que se uniliza para visualizar, específicar, construir y obcumentor los componentes de los sistemas de software especialmente a quellos basados en POD. Permitte representar diagramas de clases, objetos rasos de uso, se avendas, entre otros. I a Que es un lenguage de alto y bago revell · Base mud lenguese de maquina (binaria) . Alto nivel . Mas cerca no al lenguage humano · Encapeula mento Permite ocultar los detalles Ynternos de un programa y exponersolo lo necesario

· Verencia Permite crear nuevas clases busadas

en las clases existentes, heredando sus atributos y

métodos

· Col morfismo Es la capacidad de los degetos de dit

ferentes clases relacionodas por heren sa de responder a la misma interfez de un objeto, ignorando los detalles esperificos.

• Cuestronouro
1. ¿ Qué es para ofigma de POOR
Todo es un objeto
9, è Que les una c'aise atituto, me taba
· clase una plantilla · métada acriones · atribato: características
3. ¿ Ose res un sisteme de control de vergion
Es una herramienta de sofware, que utiliza un seguimiento de los modificaciones de un cadigo fuerte. Sirve pora hocer una ropia de seguridad.
Lavis Dores
Lava Bores Caraa
Lavar
Lavar  Carga Velocidad Lavar
Lavar
Lava Dorra  Carga  Velocidad  Lavar  Compartador  Procesador
Carga Velocidad Lavor Compruder Procesador Hemovia Encender
Caraa Velacidad Lavar Comprador Procesador Memoria Encander
Carga Velacidad Lavor  Compatudor Procesador Memoria Encender  Microprodor Potenda
Carga Velocidad Lavor  Comprhader Procesador Hemoria Encender  Microphic Caparidad
Carga Velacidad Lavor  Compatador Procesador Memoria Encender  Microandor Potenda

Tipos de detos Primitivas Se usan para alma cenar valores simples cama números, caracteres y booleanos Tamaka Troo Rango · byte -> 1 byte -> -128 a 127 public class Byte { public static void main (String [] args)} byte edad = 25, Evetem out print in (" Food " + edad); 3 · short -> 2 butes -> -32 768 a 32 767 public class Short f public static vold moin (String [] args) { System out orintly ("Pro "+ ono); 4 bytes -> -231 a 23'-1 int public class Int [ public static void main (String[] args) & System out printin ("Cantidad" + a); Float - 4 butes - +34e-038 a 134e +0.38 public chass the sold main (String Dange) }

public static vaid main (String Dange) }

If but b = 12.93;

Sustan out. print in ("Prenio" = 6);

100ble -> 8 bytes -> ± 17 e-308 a +17e+308 public class Double [
public static void morn (string [] args)]

double & pi = 3.141502 65359

System out println ("Nomero pi + pi); bboleon - 1 694 + true o Aulse public class Pooleon [

| public static void main (String [] orgs) }

| booleon is flamin = true;

| Gustern out printin ("Es administrador" +
| 16 Admini); · char public class Char[ public static void main (3tring[] orgs 13 char Letra = "3" (Tetra + letra); · Referencia Al detlarorlos se dea un objeto en la memoria Dedaración TTOO String str = "Hola"; Closes int [] numeros = 11,2,33 Orrans -> Objetos Persona p = new Persona (): ->