

Preguntas

1. ¿Qué es paradigma de la programación orientada a objetos?

Es un modelo de programación que organiza el diseño de software en torno a objetos, en lugar de funciones y lógica.

Se enfoca en los objetos que los programadores necesitan manipular, en lugar de centrarse en la lógica necesaria para esa manipulación.

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

- **Clase:** Una plantilla que define las características y comportamientos de los objetos que se crean a partir de ella.

► **Por ejemplo:** una clase "Coche" podría tener atributos como "marca", "modelo" y "color", y métodos como "arrancar" y "parar".

- **Atributo:** Una variable que define las características o propiedades de un objeto.

► **Por ejemplo:** En una clase "coche", los atributos podrían incluir el modelo, el color, la velocidad actual y la cantidad de combustible.

- **Método:** Una función que define las acciones que puede realizar un objeto. Para utilizar un método de una clase, primero se debe crear un objeto a partir de esa clase y luego llamar al método sobre ese objeto.

- **Objeto:** Una instancia de una clase, es decir, un objeto individual con características únicas. Cada objeto tiene un espacio de memoria para cada atributo que se presenta en la clase.

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

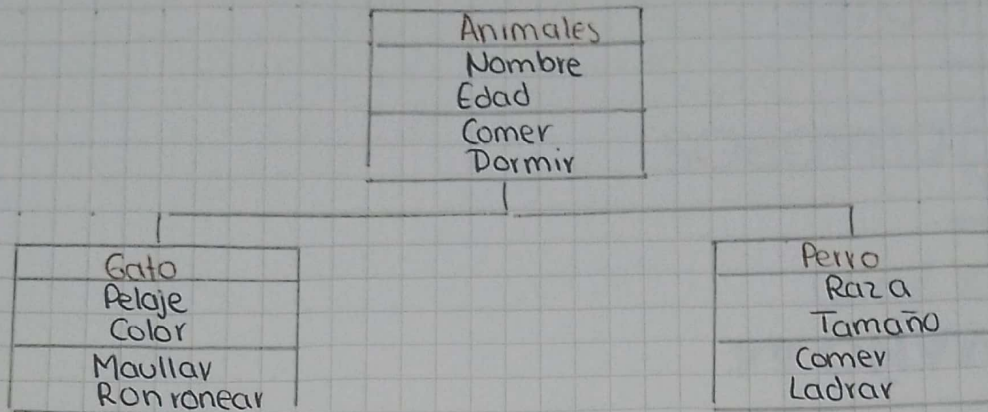
Son herramientas de software que ayudan a los equipos de software a gestionar los cambios en el código fuente a lo largo del tiempo.

Sirve para:

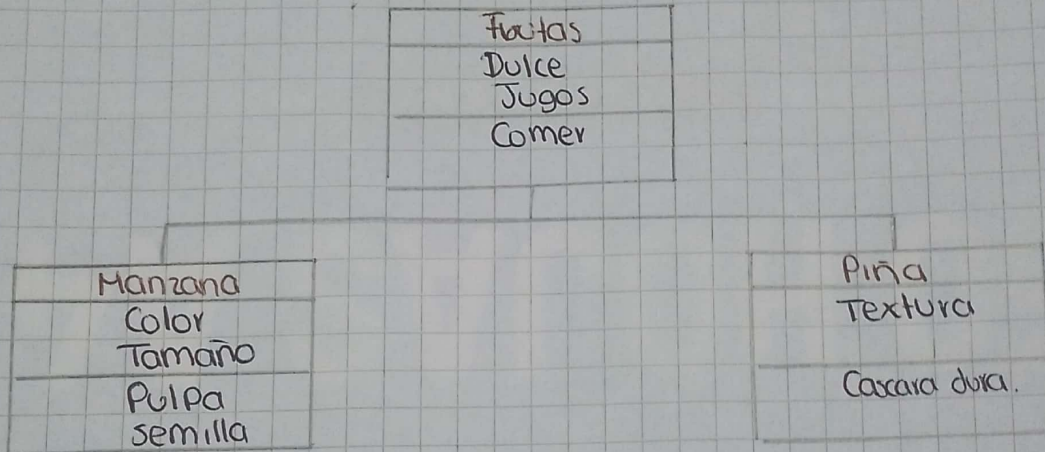
- Permite a los desarrolladores hacer un seguimiento de los cambios realizados en el código.
- Evitan el riesgo de conflictos que pueden surgir al trabajar en colaboración con otros equipos de desarrollo.
- Facilitan la tarea de revisar y hacer modificaciones en el repositorio.
- Permiten restaurar las versiones anteriores en caso de que un error impida el buen funcionamiento del código.
- Agilizan los procesos de desarrollo, lo que permite una iteración y entrega más rápidas de las funcionalidades.

4.- Hacer 3 uml

* Ejemplo 1.



* Ejemplo 2.



* Ejemplo 3.

