* Disciplina de Tipado: ¿cómo Smalltalk tipa a las variables?

Smalltalk tiene una disciplina de tipado dinamico, a que se refiere eso

Que no se define los tipos cuando se le declara una variable y se hace en tiempo de ejecución.

* Clases y objetos: ¿Es posible declarar objetos sin recurrir a clases?

Si bien todo es un objeto, cuando se programa en smalltalk consiste en crear nuevas clases, de ahí instnacias de clases y especificar una secuencia de intercambios de mensajes a través de todos estos objetos.

..(teniendo esto en cuenta, considero que no se puede crear objetos sin una clase)

<https://livrosdeamor.com.br/documents/manual-de-smalltalk-5c2850da0e580>

manual por lucas spigarol

* Imágenes vs archivos: ¿Qué son las imágenes? ¿En qué se diferencia trabajar con ellas en lugar de archivos?

La diferencia entre trabajar con imágenes o archivos es que en los archivos, se separa el código del programa en el cual cuando se carga este mismo código, ya sea reinicion, apagado... todo estado anterior a este se recrea a partir de archivos de configuración cosa que en un sistema basado de imagen no sucede

https://translate.googleusercontent.com/translate\_c?depth=1&hl=es&prev=search&rurl=translate.google.com&sl=en&sp=nmt4&u=https://en.m.wikipedia.org/wiki/Smalltalk&xid=17259,15700022,15700186,15700191,15700256,15700259,15700262,15700265,15700271,15700283&usg=ALkJrhgRjUZngQwPVAvmnBllDiHJsZtd3g#Image-based\_persistence

* Control de versiones: ¿Se puede usar Git con Smalltalk? ¿Existen otras herramientas? ¿Por qué?

// se puede usar git pero usando justamente para smalltalk, en las diferentes entornos , tanto sea pharo , squeak , se debe descargar un paquete llamado Metacello que traerá todas las características para que podamos subir a un repositorio y Monticello para poder crearlas,cuando se refiere a descargar un paquete es mas nada para las versiones viejas de estos entornos, como el pharo 1.1, 2.0, 3.0 , squeak, versiones antes del 4.3

//existen otras herramientas además de git, como el SqueakSource3, ya que git existía antes el soporte para poder subir repositorios a la “nube”

<https://es.switch-case.com/53350595>

* Imágenes y ambientes: ¿Cómo se relaciona la idea de ambiente con la idea de imagen en Smalltalk? ¿Qué significa "romper una imágen" y cuándo puede suceder?
* un poco de historia: Contanos sobre la historia de Smalltalk. ¿Cuándo surgió? ¿Qué influencias tuvo? ¿Quiénes lo usan y usaron?

Smalltalk es un lenguaje orientado a objetos que fue desarrollado por Alan Kay y sus desarrolladores en los años 70 en Xerox PARCK cuyas influencias fue precisamente por el lenguaje SIMULA que fue el primer lenguaje Orientado a Objetos en incluir las Clases. La idea de este lenguaje fue abstraer los fenómenos del mundo real para que los usuarios pudiesen expandir su creatividad , a grandes rasgos la idea fue con fines educativos. Este sistema esta compuesto por una Maquina Virtual, un archivo imagen y las biblioteca propia de smalltalk para poder reutilizar a la hora de programar algo ….una de las particularidades que tiene es que cuenta desde su primera versión, un entorno grafico de desarrollo