

Universidad de las Fuerzas Armadas · ESPE

Nombre: Luis Andrés Pujos Tancara;

Fecha: 11/11/2024

Asignatura: Programación orientada

NRC2 1323

(Tipos de Datos y referencias dos)

Tipo de datos Estadísticos

Datos nominales = Son los que tienen valores nominales que representan unidades discretas

Datos cualitativos

Datos ordinales = Representa unidades discretas y ordenadas

Datos cuantitativos

Datos discretos = Son discretos cuando sus valores son distintos y separados.

Datos continuos = Representa mediciones y, por lo tanto, sus valores no se pueden contar.

Tipo de datos Dinámicos.

Datos simples = solamente almacena un valor a la vez

Datos compuestos = Pueden contener muchos valores.

Tipo Primitivo

Es un Tipo de dato fundamentales en un lenguaje de programación que represente valores, son cadenas que representa una secuencia de caracteres

Ejemplo:

Int x = 300

system.out.println(x)

Referenciados.

Son las que contienen solo las referencias bibliográficas.

Ejemplos

String nombre: "Alex";

String apellido: "Manríquez"

1. Abstracción

Permite enfocarse en los aspectos esenciales de un objeto, ignorando los detalles irrelevantes para el contexto, se logra mediante la definición de clases que representan conceptos del mundo real.

2. En capsulamiento

Consiste en ocultar los detalles internos de los objetos y exponer solo lo necesario a través de métodos públicos. Esto permite proteger los datos y controlar el acceso a ellos.

3. Herencia.

Es el mecanismo que permite que una clase (subclase) herede atributos y comportamiento de otra clase (superclase), promoviendo la reutilización de código.

4. Polimorfismo

Permite que diferentes clases implementen el mismo método de manera específica. Esto facilita que el mismo mensaje desencadene comportamientos distintos según el objetivo que lo reciba.

¿Qué es la paradigma orientada en objetos?

Es un modelo de programación en el que el diseño de software se organiza alrededor de datos u objetos, en vez de usar funciones y lógica.

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

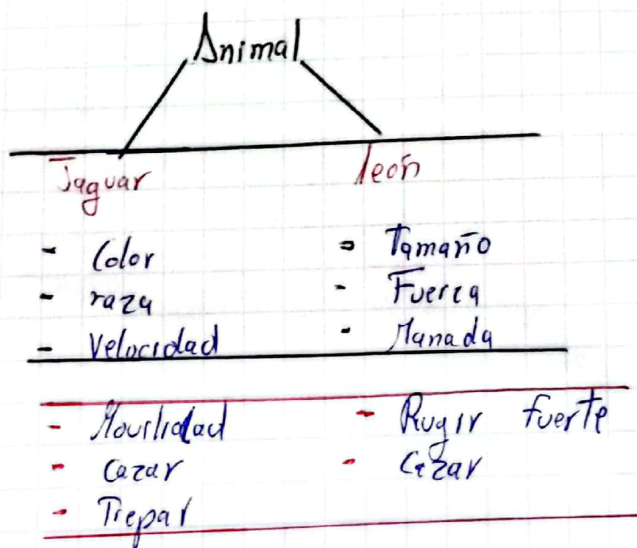
Clase: Equivale a la abstracción de un tipo específico.

Objeto: Es una colección de datos relacionados o funcionalidad.

Atributo: Cada una de las cualidades o propiedades de un ser.

Método: Son un conjunto de procedimientos, establecido a partir de un enfoque.

4. Hacer un UML de 2 objetos hijos y 1 clase padre.



Telefono

Model

Fig 0

- Camara
- Bateria
- Tiposim

- Extención
- Linea

- Navegador
- Tomar Fotos
- enviar SMS

- descolgar
- Verificar
- Marca

Empleo

E. Tiempo completo

E. por Horas

- Beneficios
- vacaciones

- horas Trabajadas
- Tarifa por hora

- Calcular pago
- Ubicación
- Detalles

- Registro de horas
- Muchas horas
- Detalles