



Ejercitación Teórica.





Responda

1. ¿Qué son los setters y getters en PHP? ¿Cuál es su propósito en la programación orientada a objetos?
2. ¿Qué es una interfaz en PHP? ¿Cómo se define y qué métodos debe contener?
3. ¿Qué es una clase abstracta en PHP? ¿Cómo se define y qué métodos puede contener?
4. ¿Qué es una excepción en PHP? ¿Cómo se lanza una excepción dentro de una clase?
5. ¿Qué son los manejadores de excepciones en PHP? ¿Cómo se definen dentro de una clase?
6. ¿Qué es la encapsulación en POO y cuál es su importancia?
7. ¿Qué es la herencia en POO y cómo se utiliza?
8. ¿Qué es el polimorfismo en POO y cuál es su importancia?
9. ¿Cuáles son los beneficios de utilizar POO en la programación?
10. ¿Qué es la modularidad en POO y cómo se logra?
11. ¿Qué son los patrones de diseño y cómo pueden ayudar en la programación orientada a objetos?

