**Enumerar tres funcionalidades de NPM y describirlas**

Node Package Manager es un gestor de paquetes. Con NPM podemos tener cualquier librería disponible.

NPM nos ayudará a administrar nuestros módulos, distribuir paquetes y agregar dependencias de una manera sencilla.

1-ReadlineSync: esta librería sirve para ingresar valores por teclado

2- @Types/node: sirve para recibir, guardar, editar, modificar datos desde un archivo txt

3- Undirender: Es una librería que, dada una lista de adyacencia que describe un gráfico no dirigido, devuelva una cadena de filas de ancho por columnas de alto que representa el gráfico en una fuente de ancho fijo. Para poder realizar el render, se le deben dar los valores de ancho, alto y la lista de adyacencias.

**¿Cuál es el beneficio de usar un lenguaje con tipos?**

Código más legible/entendible

Más chequeos al momento de desarrollar → mayor seguridad

**¿A qué se le llama variable interna? ¿Por qué internas?**

Las variables internas son las que se crean dentro de una función o una clase y solo se pueden utilizar en ese entorno.

A diferencia de una variable global, estas variables internas no están disponibles ni se pueden utilizar ni acceder desde todos los ámbitos del programa.

Una variable global es, en informática, una variable accesible en todos los ámbitos de un programa informático. Los mecanismos de interacción con variables globales se denominan mecanismos de entorno global.

**Explicar la diferencia entre composición y herencia**

Composicion se da cuando una clase esta contiene dentro de su variables otras clases. Se dice que estos casos una clase esta “compuesta” por otra u otras clase. Herencia se da cuando una clase “hija” extiende de una clase “padre”. Esto significa que la clase hija va a tener todas las variables y métodos de la clase padre, y a su vez puede tener variables propias y métodos propios.

**Explicar el mecanismo que provee TypeScript para manejar casos en donde los parámetros que le llegan a un método son inválidos**

Un mecanismo que utiliza typescript es el “manejo de errores”, utilizando el try y el catch para que el programa no se rompa en caso de que encuentre un error definido.