

## EXAMEN PARCIAL PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

NOMBRES: Luis Angel Cornelio Cosisilla

CODIGO: 18190327

GRUPO: G1

1. Describa 3 paradigmas de programación y dar sus características

- Paradigma estructurado: Utiliza secuencia, decisión y repetición aunque muy tedioso ya que requiere la repetición de código en varias partes de la estructura.
- Paradigma procedimental: Utiliza la sub programación, agrupa código que permite la creación de estructuras complejas, aparecen nuevos términos procedimientos, sub rutinas y funciones.
- Paradigma orientado a objetos (POO): Utiliza las clases de objetos, agrupación de procedimientos y variables afines así como también paquetes de clases, agrupación de clases afines que representan bibliotecas de apoyo.

2. ¿Cuál es la diferencia entre  $i++$  y  $++i$ ?

$i++$ , El valor de la expresión es el valor de la variable antes que el nuevo valor sea almacenado.

Ejemplo:

```
int i = 1;  
System.out.println(i++); // imprime 1.  
System.out.println(i); // imprime 2.
```

$++i$ , El valor de la expresión es el valor de la variable después que el nuevo valor es almacenado.

Ejemplo:

```
int i = 1;  
System.out.println(++i); // imprime 2.  
System.out.println(i); // imprime 2.
```

3. Completar el cuadro con la información de prioridad

Operador	Prioridad	Operador	Prioridad
/	4	(expr)	1
--var	3	+expr	3
*	4	+	5
%	4	-	5
var--	2	&&	6

4. Responder las siguientes preguntas

a) ¿Qué significa un casting en programación?

En programación, un casting (o cast) sirve para cambiar el tipo de dato del valor resultante de una expresión.

b) ¿Qué es una función y un procedimiento?

- Función: Son un conjunto de líneas de código (instrucciones), encapsulados en un bloque, usualmente reciben parámetros, cuyos valores utilizan para efectuar operaciones y adicionalmente retornan un valor con la ejecución return.
- Procedimiento: Son un conjunto de instrucciones que se ejecutan sin retornar ningún valor.

c) ¿Qué quiere decir sobrecarga de métodos?

Una clase puede tener dos o más métodos con el mismo nombre, siempre que los tipos de sus argumentos sean distintos, a esto se le define como sobrecarga de métodos