

## TALLER 2

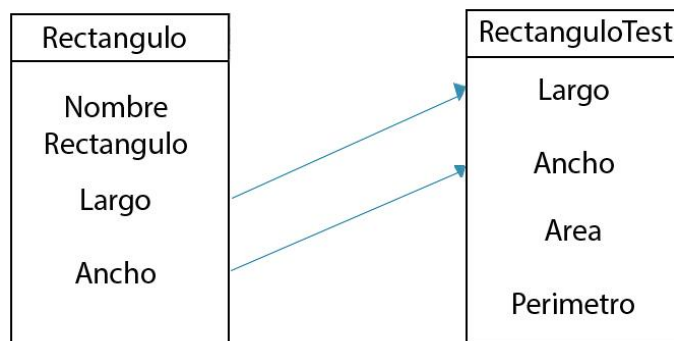
### Objetos y Clases

#### Integrantes

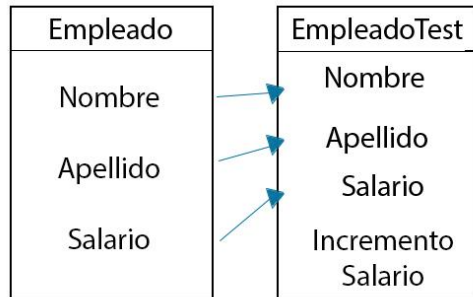
- Natalia Grijalba [ngrijalbah@unal.edu.co](mailto:ngrijalbah@unal.edu.co)
- David Fajardo [dsfajardob@unal.edu.co](mailto:dsfajardob@unal.edu.co)
- Cristian Bernal [crabernalmo@unal.edu.co](mailto:crabernalmo@unal.edu.co)
- Daniel Osuna [dgosunar@unal.edu.co](mailto:dgosunar@unal.edu.co)

1.

- La abstracción es el principio por el cual se aísla toda aquella información relevante a un determinado nivel de conocimiento. Proporcionando un método abstracto en una clase podemos definir un servicio que todos los métodos deben ser capaces de realizar.
- El código cliente es una clase que puede tomar información o procesos de otra. Este código se encuentra dentro del mismo paquete en que cual se está realizando el trabajo, y suele utilizar procesos y tomar información de los códigos contiguos a él.
- Una variable de tipo primitivo son aquellos tipos de información más usuales y básicos. Son habituales en otros lenguajes de programación. Una variable de tipo referencia consiste en dirigirse a una variable de tipo primitivo o a un objeto creado en el programa.
- Los métodos get/set es necesario que una clase los provea para una variable de primera instancia en caso que esta esté utilizando atributos de otra clase que son privados. Get/set se encargan de proporcionar acceso a dichos atributos.
- Java utiliza una máquina virtual JVM compila los códigos realizados, evalúa la sintaxis del código, y administra la disponibilidad de la memoria. El Garbar Collector está bajo el control del JVM, este es ejecutado cuando la memoria está siendo baja. Se dice que el GC utiliza un algoritmo de marca y barrido, o un contador de referencias con el cual define que espacios de memoria no están siendo utilizados y los libera.
- MODELO RECTÁNGULO.

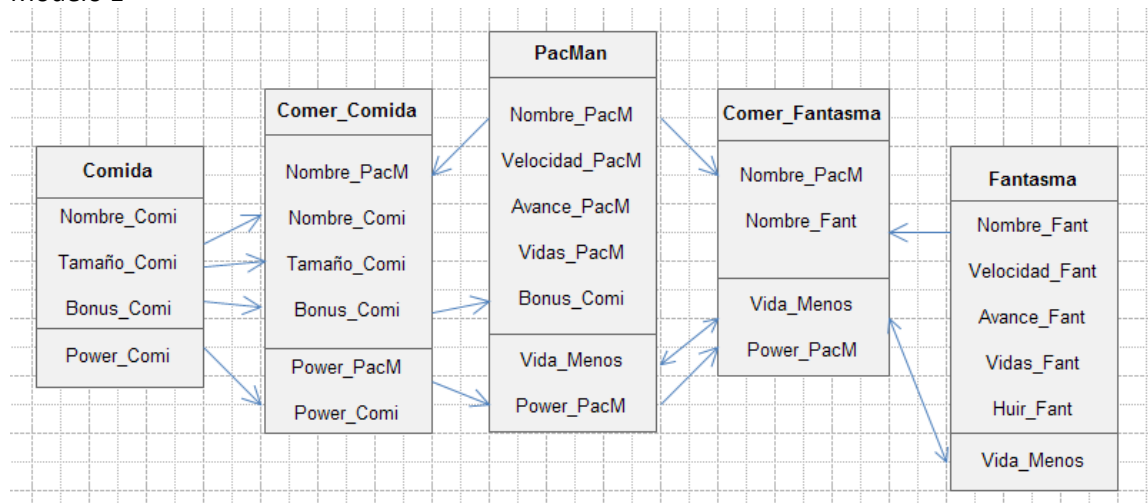


## CLASE EMPLEADO



## PAC - MAN

## Modelo 1



## Modelo 2

