**Nombre:** Fabian Chicaiza

**Curso:** Análisis de sistemas Diurno 5 Nivel.

**Materia:** Programación Orientada a Objetos

**Docente:** Ing. Santiago Solis.

**Pregunta 1** 1 Punto

1. Pregunta 1

Elige cuál debe ser la forma de atacar un problema.

Elaborar el algoritmo para su solución

Divide al problema en subproblemas

Elaborar una lista de entradas

Elaborar una lista de salidas

**Justificación:** Siempre lo más recomendable en la Programación orientada a Objetos es que un problema sea dividido en subproblemas ya que esto nos permitirá encontrar de manera más rápida.

**Pregunta 2** 1 Punto

2. Pregunta 2

Elige la forma principal que tiene la programación estructurada (la “tradicional” en lenguajes como Pascal y C) para facilitar el diseño de la solución a un problema:

Haciendo funciones

Decidiendo qué valores necesitan

Definiendo en qué orden se ejecuta

Viendo cuáles archivos van a usar

**Justificación:** Se va necesitar siempre que valores o Datos son los que van a intervenir en la solución del problema para así llevarlo al debido diseño del algoritmo a seguir.

**Pregunta 3** 1 Punto

3. Pregunta 3

Elige 3 opciones que se refieren a objetos en una orquesta:

Los instrumentos de cuerda

El sonido que produce un instrumento

El Director de la orquesta

Una partitura

**Justificación:** En este caso los objetos de la orquesta vendrían a ser las variables con las cuales está conformada la clase Orquesta en términos de Programación.

**Pregunta 4** 1 Punto

4. Pregunta 4

Elige la mejor descripción de lo que es una prueba unitaria:

Pruebas con un valor tu programa

Eliges a uno de los objetos para probarlo

Pones a todos los objetos en una clase para probarlos

Pruebas que cada acción de un objeto se lleve a cabo adecuadamente

**Justificación:** Porque así verificamos que esa parte concreta del código funciona de manera correcta y a la vez funcionara de manera rápida y eficaz

**Pregunta 5** 1 Punto

5. Pregunta 5

El término pruebas de integración se refiere a:

Integrar los distintos instrumentos en un solo grupo para probarlos

Probar cómo se integran los distintos objetos (instrumentos) entre sí

Hacer pruebas de los resultados de integrar usando las tablas de integrales

**Justificación:** habiendo hecho la Unión de todos los instrumentos lograremos obtener así la solución del problema y así ejecutarlo correctamente.