Juan Nicolás Bustos Ramírez Código 286001

Jhoan Sebastián Restrepo Mendoza Código 2548926

Taller 1

Estructuras de Datos

Departamento de Ingeniería de Sistemas e Industrial

Facultad de Ingeniería

1. Explicar y dar un ejemplo de:
2. Abstracción.

Es el modelamiento de las características básicas y útiles de un objeto o concepto proveniente de la realidad, que será utilizado como base para la creación de una clase de objetos.

Ejemplo: Se puede abstraer un carro, en donde se tendría en cuenta el número de puertas y el color, o cualquier otro atributo que se desee tener en cuenta.

1. Clase.

Se encarga de alojar los métodos (tareas a realizar) y los atributos de los componentes que pertenezcan a la clase.

Ejemplo: A la clase Autos, pueden pertenecer distintos autos como BMW o Audi, con distintos colores y números de puertas, pero todos con la misma funcionalidad básica.

1. Objeto.
2. Atributo.
3. Método.
4. Encapsulamiento.
5. Herencia.
6. Polimorfismo.
7. Diferencia entre tipo primitivo y de referencia.
8. Diferencia entre usar private, protected, public, default.
9. Clase abstracta.
10. Interfaz.