1/4/23 - **Modularidad**

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
| El modularidad de nuestro código nos va a permitir:   * Reutilizar. * Evitar colapsos. * Hacer nuestro código más mantenible. * Legibilidad. * Resolución rápida de problemas.   **Una buena práctica es separando las clases en archivos diferentes**. | **En ciencias de la computación**   1. el término **divide y vencerás** (DYV) hace referencia a uno de los más importantes paradigmas de diseño algorítmico. 2. El método está basado en la **resolución recursiva de un problema dividiéndolo en dos o más subproblemas de igual tipo o similar**. 3. El proceso continúa hasta que **éstos llegan a ser lo suficientemente sencillos como para que se resuelvan directamente**. 4. Al final, las **soluciones** a cada uno de los **subproblemas** **se combinan para dar una solución al problema original**.   A picture containing logo  Description automatically generated |
| Sumario: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  | **Las características más importantes de la Programación orientada a objetos**  **la programación estructurada**: muestra cómo funciona la programación estructurada en el cual se basa un solo pensamiento y una resolución como un todo.  **La programación orientada a objetos**: aunque al inicio parece más compleja, va provocando un cambio de pensamiento al separar el código para después ensamblarlo.   1. Conlleva ventajas como no tener que cambiar todo si hay un nuevo requerimiento 2. Solo toca lo necesario para agregar esa nueva funcionalidad.   Chart  Description automatically generated with medium confidence |
| Sumario: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  | Graphical user interface, application, Teams  Description automatically generated |
| Sumario: | |

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  |  |
| Sumario: | |