**CONOCIMIENTO DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS (10%):**

1. ¿Cuál es la descripción que crees que define mejor el concepto de ‘clase’ en POO?
2. Es un método o función
3. Es un tipo particular de variable
4. Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos
5. ninguna de las anteriores
6. ¿Qué significa instanciar una clase y de un ejemplo?

**R//:** Es donde le asignamos o damos los datos a la clase. En sí, creamos un objecto.

**EJ:** Tenemos una clase llamada ‘Perro’. Sus atributos son: nombre y edad. Y nosotros tenemos un perro llamado ‘Tommy’ y tiene ‘4’ años. Aquí hacemos una nueva instancia donde le mandamos los datos ‘Tommy’ para ‘nombre’ y ‘4’ para ‘edad’. Ya si deseamos mostrar los resultados, creamos una función para imprimir esos datos. Y así creamos un objecto.

1. ¿Qué elementos componen una clase?

* Atributos
* Constructor.
* Métodos.
* Encapsulamiento.
* Herencia.
* Polimorfismo.

1. ¿Qué elementos componen un objeto?

* Identidad.
* Atributos de objecto.
* Métodos de objecto.

1. Defina con sus propias palabras qué es una interfaz.

**R//:** Es parecido a una clase, pero en esta no se ejecuta nada, solo de definen atributos y métodos. Estas se implementan en la clase, la cual, debe cumplir con lo anteriormente definido en la interfaz.

1. Defina con sus propias palabras qué es una herencia.

**R//:** La herencia permite obtener atributos y métodos de una clase a otra. Pero esta a diferencia de la interfaz, no te obliga a definir todo lo que este en ella.

1. Defina con sus propias palabras qué es polimorfismo.

**R//:** Este va de la mano con la herencia. En este podemos usar un método heredado de una clase y cambiar totalmente su acción.

1. Defina con sus propias palabras qué es encapsulamiento.

**R//:** Este permite proteger los atributos y métodos de un objecto.