TP 1 Programación

1. Un TAD es un tipo de dato abstracto , que define valores y las operaciones que se pueden realizar sobre ellos . Y se denomina abstracto ya que la intención es que quien lo utiliza, no necesita conocer los detalles de la representación interna o bien el cómo están implementadas las operaciones.
2. Se produce su comportamiento dentro del sistema ya que es el proceso de almacenar en una misma sección de elementos que constituyan su estructura y comportamiento, sirve para separar una interfaz entre una abstracción y una implementación
3. Las semejanzas entre funcionamiento , procedimiento y métodos es que pueden realizar las mismas tareas , los métodos pueden pedir y retornar valores como las funciones o no retornar nada como los procedimientos pero la difirencia es que el funcionamiento y el procedimiento existen por si solos en cambio los métodos están si o si asociados a las clases u objetos
4. El UML(Unified Modeling Language) es un lenguaje estándar de modelado que se utiliza en la programación para visualizar , especificar y construir y documentar los sistemas de software. En el lenguaje se representa mediante un diagrama de clase donde podemos realizar relaciones ,asociaciones , agregaciones , etc entre si.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | No se aplica clases | Solo se aplica atributos | Solo se aplica a Clases | Solo se aplica a atributos , métodos y clases |
| Public |  |  |  | X |
| Private |  | X |  |  |
| Protected |  |  |  | X |
| Static |  |  |  | X |
| Final |  |  |  | X |
| Primera letra en minuscula | X |  |  |  |
| Primera letra en mayuscula |  |  | X |  |

1. .
2. 6. Verdadero o falso

- Un constructor…

o Es el método principal para ejecutar un programa. F

o Crea instancias. V

o Devuelve el valor de un atributo privado.F

o Tiene sentencia return. F

o Siempre existe uno por defecto, sin parámetros ni inicializaciones de atributos. V

o Se puede sobreescribir. F

o Se puede sobrecargar. V

o Su nombre se escribe con mayúscula. V

o Su calificador de acceso es static. F

o Su tipo de devolución no se indica y corresponde a la clase. V

- Un método…

o Puede tener múltiples parámetros con el mismo nombre, siempre y cuando tengan tipos diferentes. V

o Puede sobrecargarse. F

o Puede sobreescribirse. V

o Puede ser static. V

o Puede ser tanto public como protected, pero no private. V

o Un método puede tener un modificador de acceso final. F

7.

a- Se necesita que cualquiera pueda acceder al color de un vehículo. Entonces, declaro color como: \_public\_

b- Se necesita que color se pueda acceder a través no sólo de vehículo, sí no ahora también de Buses, y como todos sabemos un bus es un tipo de vehículo, entonces también deberá tener acceso a color. Entonces, declaro color como: \_protected\_\_

a- Se necesita que color se pueda acceder solamente para vehículo. Entonces, declaro color como: \_private\_\_