**Preguntas Guía para final y promoción POO**

1. Defina abstracción y como se implementa en la resolución de problemas
2. Defina algunos factores de calidad externos e internos, marque diferencias entre ellos y un caso en que sean opuestos.
3. Explique la evolución del tipo abstracto de datos
4. Defina encapsulamiento, cite ejemplos de su uso y sus inconvenientes
5. Defina objeto y sus características
6. Defina clase, clase abstracta y clase concreta, cite ejemplos de cada una
7. ¿Cuál es la diferencia entre un método y un mensaje?, ¿cuál de ellos está ligado al protocolo?
8. Visibilidad de atributos, para que se usan y cite ejemplos.
9. ¿Qué tipos de constructores conoce?, ¿para qué sirven?
10. Explique el concepto de herencia, sus jerarquías y a relación es-un. Ejemplifique
11. Explique la diferencia entre generalización y especialización
12. Defina polimorfismo y binding dinámico, cite las formas en que se puede utilizar el polimorfismo
13. Defina interfaces y cite un claro ejemplo de su uso.
14. Diferencia entre métodos abstractos y concretos, cite ejemplos
15. Defina acoplamiento y cohesión
16. ¿Qué son las excepciones? ¿En qué caso usaría alguna?
17. Defina patrones de diseño, sus características y sus principios (SOLID)
18. Defina completamente el patrón MVC, sus características y su uso en aplicaciones de tres capas
19. Explique el concepto de hilo, su ciclo de vida y su uso en la concurrencia, diferencie el caso del hilo concurrente con el hilo paralelo
20. Que jerarquía de hilos pueden crearse, cite las ventajas y desventajas de cada uno.
21. Explique el modelo productor consumidor y ejemplifique