

# Practica 01

Hernández Martínez Luis Angel-14001377

August 15, 2019

## 0.1 Preguntas

1. ¿Qué es una clase?  
Son plantillas para la creación de objetos, es un ente para modelar algo.
2. ¿Cuál es la diferencia entre una clase y un objeto?  
El objeto es una instancia de una clase, y la clase es el ente.
3. Dar 3 ejemplos de clases y un par de objetos por cada clase  
Carro= Mustang rojo, Lamborghini azul, BMW negro  
Perro= Bulldog, Labrador, Chihuahua  
Laptops= HP, ASUS, ALIEN
4. ¿Cuál es el proposito de la documentación?  
Para que otras personas sepan que vamos a hacer.
5. ¿Qué ventajas tiene hacer el diseño de un programa antes de codificar?  
Nos ayuda a tener un programa en especifico y a guiarnos a traves de el desarrollo del mismo.
6. ¿Qué comando se usa para ejecutar un programa en java?  
java nombre.java
7. ¿Qué comando se usa para compilar un programa en java?  
javac nombre.