

# **Introducción a las Ciencias de la Computación Reporte Practica 01**

**Luis Mario Escobar Rosales**  
420003818

Agosto 13, 2019

## 0.1 Preguntas:

1. ¿Qué es una clase?

**R: Una clase es un ente abstracto que modela algo, podríamos decir que es el equivalente a un sustantivo.**

2. ¿Cuál es la diferencia entre una clase y un objeto?

**R: Un objeto es la representación específica de una clase. Los objetos son instancias de una clase, podríamos decir que es el equivalente al sujeto.**

3. Dar 3 ejemplos de clases y un par de objetos por cada clase

I.- Ejemplo 1 Clase Bicicleta

Objeto 1.-Mi bicileta

Objeto 2.- La bicicleta de Scott

II.- Ejemplo 2 Clase Libro

Objeto 1.-Libro Luna de Plutón

Objeto 2.-Libro Computación Básica

III.- Ejemplo 3 Smartphone

Objeto 1.-Samsung

Objeto 2.- LG

4. ¿Cuál es el propósito de la documentación?

**R: Su propósito es dejar un seguimiento, registro de que es lo que se hizo, por qué se hizo la estructura en la que está en el programa, con el fin de hacer más fácil su**

**comprensión para futuras modificaciones al mismo.**

5. ¿Qué ventajas tiene hacer el diseño de un programa antes de codificar?

**R: Especificar los elementos que se requerirán, delimitar su alcance, ordenar la secuencia de pasos para resolver el problema entre otras cosas.**

6. ¿Qué comando se usa para ejecutar un programa en java?

**R: java**

7. ¿Qué comando se usa para compilar un programa en java?

**R: javac**