Trabajo Practico Numero 1

1. ¿Qué es un TAD?

Es una abstracción que define un conjunto de datos y las operaciones que pueden realizarse con ellos, sin revelar la implementación interna de esos datos.

1. ¿Dónde se produce el encapsulamiento?

El encapsulamiento se produce en en la definición de un tipo abstracto de dato.

1. ¿Cuáles son las semejanzas y las diferencias entre funciones, procedimientos y métodos?

Las semejanzas entre funciones, procedimientos y métodos es que las mismas realizan instrucciones, reciben parámetros o pueden según el caso, y ademas las funciones y los métodos retornan valores a diferencia de los procedimientos. En cuanto a las diferencia están la ultima mencionada y ademas la diferencia existente entre funciones y métodos en cuanto que los métodos pertenecen a una clase u objeto.

1. ¿Qué es UML?¿Y como se representa una clase en ese lenguaje?

Un UML es un lenguaje estándar utilizar para la visibilidad, construcción y documentación de sistemas de software. Una clase en este lenguaje se representa con un bloque donde primero se encuentra el nombre de la clase, luego los nombres de los atributos de la clase, y luego se encuentran los métodos de la clase.

1. Marcar con una cruz

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

1. Verdadero o falso

* Un constructor…

Es el método principal para ejecutar un programa. Verdadero

Crea instancias. Verdadero

Devuelve el valor de un atributo privado. Falso

Tiene sentencia retun. Falso

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

Se puede sobreescribir. Falso

Se puede sobrecargar. Verdadero

Su nombre se escribe con mayúscula. Verdadero

Su calificador de acceso es static. Falso

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

* Un método…

Puede tener multiples parámetros con el mismo nombre, siempre y cuando tengan tipos diferentes. Falso

Puede sobrecargarse. Verdadero

Puede sobreescribirse. Verdadero

Puede ser static. Verdadero

Puede ser tanto public como protected, pero no private. Verdadero

Un método puede tener un modificador de acceso final. Falso.

1. Calificadores de acceso. Completa.
2. Se necesita que cualquiera pueda acceder al color de un vehiculo. Entonces declaro color como: (public)
3. Se necesita que color se pueda acceder a través no solo de vehiculo, si no ahora también de Buses, y como todos sabemos un bus es un tipo de vehiculo, entonces también debera tener acceso a color. Entonces declaro color como: (private)
4. Se necesita que color se pueda acceder solamente para vehiculo. Entonces declaro color como: (protected)