|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** | | |  |
| Código: FO-FIT-129 | Versión: 001 | Página 1 de 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Instrumento de Evaluación:** | Taller de POO |
| **Nombre de Estudiante:** |  |
| **Guía de Aprendizaje:** | Introducción a POO |
| **Fecha:** |  |
| **Jornada:** |  |
| **Nombre del Docente:** | James Mosquera Rentería |

* ¿Qué es una clase?
* a) Un objeto.
* b) Un atributo.
* c) Un plano para crear objetos.
* d) Un método.
* ¿Qué se entiende por encapsulamiento en POO?
* a) Ocultar datos dentro de una clase.
* b) Usar clases para encapsular objetos.
* c) Acceder a datos de cualquier objeto.
* d) Heredar de múltiples clases.
* ¿Cuál de los siguientes conceptos es una característica fundamental de la herencia ?
* a) Encapsulamiento.
* b) Polimorfismo.
* c) Reutilización de código.
* d) Abstracción.
* ¿Qué es un objeto en el contexto de la POO?  
    
  R// Es la instancia de una clase que sirve como plano para crear estos objetos.
* Explique el concepto de herencia en la programación orientada a objetos y proporcione un ejemplo en Python.  
    
  R// Es la reutilización de propiedades y comportamientos de otro objeto, a esto le llamamos herencia. Y cuando se hereda este objeto, adquiere el nombre de clase hija o subclase.  
    
  Un ejemplo práctico es utilizar:  
    
  Class Estudiante(Persona):
* ¿Qué es el polimorfismo en POO y por qué es importante?  
    
  R// Es la capacidad de responder al mismo mensaje dependiendo del objeto, esto se hace más que todo para que en la herencia el código no sea demasiado inflexible, así podemos utilizar con mejor eficacia y utilidad los objetos.
* ¿Cómo se logra la abstracción en la programación orientada a objetos?  
    
  R// Se hace al virtualizar los conceptos de un objeto en cuestión e imaginarnos sus características y propósitos, luego se escribe de forma coherente estos conceptos.
* ¿Cuál es la diferencia entre un atributo y un método en una clase?  
    
  R// La diferencia radica en cómo se construyen, pero en principio son lo mismo en que ambos están alojados en un espacio de memoria, ciertamente cumplen distintos propósitos, un atributo se hace para guardar una información, mientras que un método hace uso de los atributos para que sean usados con distintas expresiones.
* Mencione al menos tres ventajas de utilizar la programación orientada a objetos en el desarrollo de software.  
    
  R//  
  1. Reutilización del código  
  2. Proteger los datos  
  3. Facilita la adaptación y la comprensión de los datos
* ¿Por qué es importante el encapsulamiento en la programación orientada a objetos?  
    
  R// Es de suma importancia que los datos no sean manipulados a cualquier antojo, así, se mantiene la estructura y el propósito del código.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N.º** | **Aspecto para evaluar** | **Si** | **No** |
| 1 | Maneja con solidez los conceptos de POO |  |  |
| 2 | Define de forma correcta una clase |  |  |
| 3 | Maneja de forma idónea los conceptos de polimorfismo y abstracción. |  |  |
| 4 | Maneja la diferencia entre programación estructurada y POO |  |  |

**Firma del estudiante Firma del instructor**