Fundamentos de Programación Orientada a Objetos

17 de julio de 2014

**LECCION # 1**

Licenciatura en Diseño Web y Aplicaciones Multimedia

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

ALUMNO: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Explique la diferencia entre Código fuente y bytecode.
2. Explique la diferencia entre Compilador java y la máquina virtual de java

La máquina virtual permite simular el ambiente de trabajo y el compilador transforma el código

1. Explique la diferencia entre Clase y objeto

Clase es una plantilla que contiene las características y operaciones que se pueden realizar en el objeto y el objeto es una instancia en la memoria que representa a un objeto del mundo real.

1. Qué es un constructor

Es una operación especial que permite crear una instancia en la memoria para el objeto y asignarle valores iniciales.

1. Por qué se deben definir métodos get y set dentro de una clase

Cuando los atributos son privados se deben crear estos métodos porque la forma para modificar o ver atributos privados se realiza mediante procedimientos.

1. Cuándo un atributo debe ser definido como protected
2. Qué hace el método toString

Permite mostrar los atributos en un lenguaje que podemos entender en lugar de mostrar la dirección de memoria.

1. A qué es la firma de un método

Es lo que lo diferencia de los otros métodos, es decir pueden tener el mismo nombre pero el número de variables, el nombre de las variables, el tipo, etc, puede ser diferente

1. Qué es overload

Es tener varios métodos con el mismo nombre pero con diferentes firmas

1. Qué otros nombres reciben la clase padre y las clases hijas en una jerarquía de clases (herencia)

Superclase y subclases.