**PRUEBA TÉCNICA SKANDIA**

**Realizado por: Flavio Alexander Navarro Carmona**

**1. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN**

**A. ¿Qué es la Programación Orientada a Objetos (POO)?**

**R/=**

Es un paradigma de programación basado en el uso de “objetos”, que combinan estado (atributos) y comportamiento (métodos). Permite modelar el mundo real de forma más natural, favorece la reutilización del código y mejora el mantenimiento del software.

**B. ¿Cuál es la diferencia entre una Clase y una Interfaz?**

**R/=**

- **Clase:** estructura que define atributos y métodos. Puede tener implementación.

- **Interfaz:** define solo la estructura (métodos sin cuerpo) que una clase debe implementar. No contiene lógica interna (en general).

**C. ¿Cuál es la diferencia entre un método estático y uno no estático?**

**R/=**

- **Estático:** pertenece a la clase, no requiere crear una instancia para usarse.

- **No estático:** requiere crear una instancia del objeto para poder invocarlo.

**D. ¿Qué es un ciclo de vida de software?**

**R/=**

Es el conjunto de fases por las que pasa un software desde que se concibe hasta que deja de utilizarse: análisis, diseño, implementación, pruebas, mantenimiento y finalización.

**E. ¿Cuál es la diferencia entre throw; y throw ex; dentro de un catch?**

**R/=**

- throw; mantiene la pila original del error.

- throw ex; reinicia la pila, perdiendo el contexto original del error.

**2. ALGORITMOS**

**R/=** Se adjunta en el archivo: *PruebaTecnica Skandia FANC*

**3. ANÁLISIS Y MODELADO DE DATOS**

**R/=** Se adjunta en el archivo: *PruebaTecnica Skandia FANC*