



### **Tarea (A) Programación Aplicada 1**

- **Nombre:** Orlando Lora Ortega.
- **Matricula:** 2018-0068.
- **Profesor:** Enel Ramon Almonte Pichardo

## Autoevaluación: Unidad 9

1- ¿Qué es una estructura?

Son tipos definidos por el programador, y con un conjunto de datos agrupados.

2- ¿Cómo accedemos a un campo de la estructura?

El acceso se lleva a cabo de la siguiente manera: Variable.Campo

3- ¿Cómo creamos un constructor para la estructura?

De la siguiente manera:

```
public Agende(-String nombre, int Edad, String telefono)
```

```
{
```

```
    Nombre = nombre;
```

```
    Edad = Edad;
```

```
    telefono = telefono;
```

```
}
```

4- ¿Para qué sirve un constructor?

Nos permite llevar a cabo la inicialización de los campos.

5-¿Cómo se usa la sobrecarga del constructor?

No permite tener varias versiones de una función o un método. Ej:  
public Agenda (String nombre, int edad)

{

Nombre = nombre;

Edad = edad;

Telefono = "Sin telefono";

}

6-¿Qué son las estructuras enlazadas?

Se presentan como conglomerados de unidades básicas llamadas celdas, vinculadas entre sí a través de enlaces.

7-¿Cómo se define una variable de la estructura?

public struct Direccion

{

public String Calle;

public int Numero;

public Direccion (String pCalle, int pNumero) {

Calle = pCalle;

Numero = pNumero;

}

}

8-¿Cómo podemos usar el método ToString() en la estructura?

En el método ToString() de la estructura, agregamos la cadena que no regresa el ToString() de otra estructura.

9-¿Qué es la enumeración?

Puede ser definido por el programador, son tipos que podemos definir, pero tendrán un número finita de valores posibles.

10-¿Cómo se declara una enumeración?

enum nombre { Valor1, V2, V3... - Valon? }

11-¿Cómo creamos una variable en una enumeración?

Utilizando el método ToString()

12-De qué se trata ~~forma~~ se coloca un valor al elemento de la enumeración?

Colocando un type cast.



## Autoevaluación: Unidad 10.

1- ¿Qué es la programación orientada a objetos?

Es un paradigma de programación, es decir, un modelo o un estilo de programación que nos da una guía sobre cómo trabajar con él.

2- ¿Cómo definimos una clase?

class nombre { ... }

3- ¿Cuál es la función de un objeto?

Permite separar los diferentes componentes de un programa, simplificando así su elaboración, depuración y posteriores mejoras.

4- ¿Cómo se lleva a cabo la instanciación de un objeto?

Referencia la clase hacia otra con la cual permite a ambas clases interactuar entre sí. Ej: Cubo miCubo = new Cubo();

5- ¿Qué es el acceso público?

Es aquel que denota campos y métodos que son de libre acceso desde cualquier



parte de un programa.

6-¿Cuál es el riesgo de corrupción de información?

Cuando los datos son públicos, no puede llevar a corrupción de información. Para proteger los datos tenemos que hacerlos privados y proveer una función de interfaz a aquellos a los que necesita acceder por el exterior.

7-¿Para qué sirve una propiedad?

Nos permiten acceder a los datos privados de una manera segura, controlada, y nos brindan una forma de acceso intuitiva, sencilla.

8-¿Cuáles son los diferentes tipos de propiedades?

- De lectura, tipo-escritura y lectura-escritura.

9-¿Cómo se crean los métodos de una clase?

```
class nombre {  
    public int ToInt() {  
        ...  
    }  
}
```

}



10. ¿Cómo se invoca a un método?

Los públicos desde el exterior y los privados desde el interior. Ej:

Madre Mary = new Madre();

Mary. CantidadHijos();

11. ¿Qué es el constructor?

Es el método de la clase que se ejecuta de manera automática cuando se crea un objeto.

12. ¿Cómo se sobrecarga el constructor?

Agregándole los datos que necesitamos, por parámetros.



## Autoevaluación: Unidad 12

1- ¿Qué es la depuración?

Es utilizada para corregir problemas en el programa.

2- ¿Cuántos tipos de errores tenemos?

Error de compilación y de tiempo de ejecución.

3- ¿Por qué algunos programas no pueden compilarse?

Porque tenemos un error en nuestro código.

4- ¿Qué es un error de sintaxis?

Se debe a que han escrito algo de manera incorrecta.

5- ¿En dónde podemos ver los errores que tenemos?

En Error List.

6- ¿Qué son los errores en tiempo de ejecución?

Son los que notamos cuando el programa está corriendo.



7. ¿Qué es un error de lógica?

Es aquel donde el algoritmo no fue diseñado correctamente.

8. ¿Qué es una excepción?

Eventos que provocan la finalización inesperada del programa.

9. ¿Qué es el Administrador de excepciones?

Permite que el programa detecte a tiempo la excepción y entonces puede hacer algo para salvar el programa.

10. ¿Cuáles son los bloques de código para administrar la excepción?

try, catch y finally

11. ¿Qué es el punto de interrupción?

Se establecen donde se quiere pausar la ejecución del depurador.

12. ¿Cómo podemos depurar paso a paso?

1. Inicia el depurador y llega a los puntos de interrupción.

2. Conocer los comandos para analizar

3. Inspeccionar variables.

4. Examinar la pila de llamadas.

