



2/9/2020

Primera Asignación

Preguntas y Respuestas

Pablo Fonseca

CENFOTEC LEARNING CENTER

Preguntas y Respuestas

1. Explique la diferencia entre una función y un procedimiento.

Respuestas:

- a. Una función es una rutina que realiza un conjunto de operaciones lógicas y retorna un valor, el cual que podrá ser utilizado por otras rutinas externas, usualmente el valor retornado es almacenado en un espacio en memoria, también conocido como variable. Existen dos tipos de funciones, las funciones que reciben parámetros y las que no los reciben.
- b. Un procedimiento es parecido a una función, realiza una serie de operaciones lógicas, sin embargo, no retorna ningún valor, simplemente realiza un cálculo cada vez que este es llamado desde una rutina externa. Existen dos tipos de procedimientos, los procedimientos que reciben parámetros y los que no los reciben.

2. Explique las tres formas en que se puede recorrer una matriz.

Respuestas:

- a. Recorrer la matriz en los dos ejes X y Y completamente.
- b. Recorrer una fila específica de la matriz.
- c. Recorrer una columna específica de la matriz.

3. Explique la diferencia entre una clase y un objeto.

Respuestas:

- a. Clase: Una clase es un elemento del paradigma de programación orientado a objetos que se utiliza para representar los mismos, dentro de él se definen la características (o atributos) y el comportamiento de un objeto. También puede ser interpretado como un “molde” en el cuál se podrán crear diversos objetos que tengan una relación lógica con las características definidas en su interior.
- b. Objeto: Es el elemento más importante de la programación orientada a objetos, ya que sin él el paradigma no tendría un sentido lógico. El paradigma define “objeto” a una virtualización de los conceptos obtenidos mediante la implementación del proceso de abstracción con el objetivo de solucionar un problema. Muchos de los objetos que se representan en software son parte

de los conceptos originales, es decir, son parte del dominio de un problema, pero otros no, por lo cual no habría que virtualizarlos. Dos características fundamentales de todo objeto es que tienen atributos y comportamientos, los cuales son definidos dentro de su clase. Una vez creada la clase, se podrán crear N objetos a partir de ella, cada uno de ellos podrá tener valores únicos y serán denominados instancias de clase.