## **ADSI**

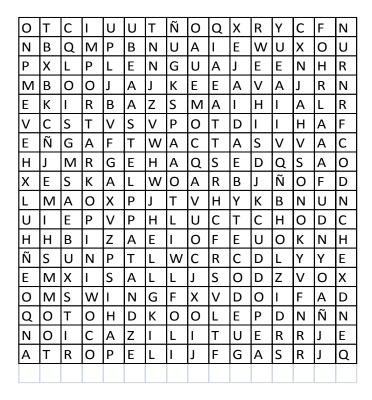
Programación Orienta a Objetos (POO) - Java



Instructor: Gustavo Adolfo Rodríguez Q. garodriguez335@misena.edu.co
ADSI

## **Actividad 3**

1. Encuentre las palabras clave relacionadas con las plataformas Java.



Servlets, bytecode, lenguaje, graphics, objetos, applets, javaee, javame, import, swing, java, api, jre, jvm, sun, reutilización, rmi, jni, heap, activex.

- 2. Llena el siguiente crucigrama.
  - 1. Conjunto de palabras reservadas del lenguaje e instrucciones para construir un programa
  - 2. Permite la especialización de las clases a partir de una clase base llamada padre.
  - 3. Palabra reservada de Java para especificar la herencia entre clases.
  - 4. Especificación de Java que permite crear aplicaciones para tarjetas inteligentes.
  - 5. Objetos que corren dentro del contexto de un contenedor en un servidor de aplicaciones
  - 6. Normalmente interpretado o compilado a código nativo para la ejecución mediante JVM
  - 7. Agrupación de objetos que comparte atributos y métodos comunes.
  - 8. Tipo de acceso a los miembros de una clase que impide que se accedido externamente
  - 9. Java Virtual Machine
  - 10. Java Runtime Environment
  - 11. Instancias particulares de una clase
  - 12. Aplicaciones que se ejecutan embebidas en el navegador web.
  - 13. Aplicaciones desarrolladas con JavaME para teléfonos celulares.
  - 14. JSP

									7		
			3			4					
	2	E					10				
1 <sub>S</sub>					S	9	J				
			Т		_			11	S		
				6				О	E		
									5		
					13						
		8		12							
								0			
									V		
-											
14	<u> </u>										