

Grupo 2

Actividad 2.2

Integrantes: Camila Londero, Lucia Chaile, Milagros Mansilla, Ticiana Cobresi

1. La ontología es una representación formal del conocimiento en la que los conceptos se describen por:
 - a. Su dominio
 - b. Sus partes
 - c. Su significado y las relaciones que guardan entre ellos.
2. ¿Qué es la ontología genética?
 - a. Describe el funcionamiento adecuado del cuerpo humano, el cual depende de estructuras más pequeñas.
 - b. Describe el gen y los atributos del producto génico en cualquier organismo.
 - c. Describe la forma y la estructura de las células y dirige casi todos los procesos vitales.
3. La ontología genética describe el conocimiento del dominio biológico en base a 3 aspectos:
 - a. Función molecular, proceso biológico y componente celular.
 - b. Proceso de proteínas, proceso anabólico componente intracelular.
 - c. Funciones de la célula, procesos vitales y componentes celular.
4. La jerarquía del conocimiento en las ciencias de la computación, podría ser definida como un conjunto de modelos para representar relaciones estructurales. Entonces la secuencia de la jerarquía, de lo más básico a lo más complejo, es:

A)

1. Sabiduría
2. Información
3. Datos
4. Conocimiento

B)

1. Información
2. Conocimiento
3. Datos
4. Sabiduría

C)

1. Datos
2. Información
3. Conocimiento

4. Sabiduría

5. ¿Qué ventajas tienen las OODBs? Dar un ejemplo de jerarquía.

Las ventajas de las OODB (Bases de Datos orientadas a objetos) incluyen la flexibilidad de la organización de datos, la fácil incorporación de datos de archivos XML y la amplia gama y tamaño de objetos que se pueden almacenar. Pueden ser la mejor opción cuando el número de tablas relacionales es grande, con solo unos pocos registros en cada tabla, o cuando también se deben incluir objetos de datos (por ejemplo, fragmentos de código ejecutable). El uso de un modelo de datos jerárquico es ventajoso, ya que muchos datos del mundo real adoptan naturalmente esta organización.

Los objetos heredan propiedades de clases que se encuentran más arriba en la jerarquía. Estas propiedades tienden a ser más generales en los niveles superiores de la jerarquía y más especializadas en los niveles inferiores de la jerarquía. Un ejemplo de clase podría ser Animal y un ejemplo de subclase podría ser Perro. La clase Animal puede tener atributo como nombre, altura, edad. La subclase Perro heredaría todas estas propiedades animales generales y, además, tendría algunas más específicas, como la longitud de la cola, el color del pelaje, etc.