

1. ¿Qué es un paradigma?
2. ¿Qué define el paradigma OO?
3. Defina: Análisis OO, Diseño OO y programación OO.
4. ¿Cuáles son las ventajas de la utilización del paradigma de objetos para el desarrollo de software?
5. ¿Cómo resuelve el paradigma de objetos la problemática de la complejidad del software?
6. Definir clase y objeto. Dar ejemplos
- 7.
8. ¿Cuáles son las características de los objetos según su naturaleza?
9. ¿Cuáles son los elementos esenciales y los secundarios del modelo orientado a objetos? Dé un ejemplo de cada uno (que no sean los del libro)
10. ¿Qué permite modelar el Modelo de Objetos del Dominio del Problema? ¿Qué herramienta se utiliza para desarrollarlo?
11. ¿Cómo se identifican las clases que participan de un dominio de problema?
12. El diagrama de clases qué modela del sistema? ¿Qué vista del sistema muestra, dinámica o estática, interna o externa? Explique
13. ¿Cuáles son los elementos que conforman una clase?
14. ¿Cuáles son las vistas de una clase?
15. Envío de mensajes