Actividades No 1 Programación Orientada a Objetos

Fundamentación POO

AA1. Leer el documento “Introducción a la Programación Orientada a Objetos pág.

10-16” y contesta las siguientes preguntas:

Evolución en cuanto a la conceptualización:

1. ¿Qué es programación lineal?

RTA: Es una técnica matemática, que se utiliza para optimizar el rendimiento o eficiencia de un sistema. A través de la aplicación de diversas restricciones a sus variables. Es un modelo compuesto ; que por lo tanto una función objetivo y las restricciones, se constituye de todos estos componente como funciones lineales en las variables de cuestión.

MODELOS DE PROGRAMACIÓN LINEAL

Los modelos de programación lineal contemplan que las variables de decisión (es decir, la función objetivo y las restricciones) mantienen un comportamiento de tipo lineal. Esto hace que, a través de su método, se puedan simplificar los cálculos y obtener un resultado próximo a la realidad.

Además de todo lo expuesto, no podemos pasar por alto tampoco la existencia de otra serie importante de conceptos que están en relación a la citada programación lineal. En este caso, nos estamos refiriendo a tres en concreto:

-Solución factible. Bajo esta denominación se encuentra un recinto, que puede estar acotado o no y que está determinado por lo que viene a ser el conjunto de las restricciones de todos los semiplanos. También es conocida por el nombre de región de validez.

-Solución óptima. Se da en llamar así a lo que es el conjunto de todos los vértices del recinto. Hay que subrayar además que, en concreto, esa puede ser mínima o máxima según cada caso.

-Valor del programa lineal. En este caso, este viene a ser el valor que la mencionada función objetivo toma en lo que es el vértice de la solución óptima.

2. ¿Qué es programación estructurada? <https://es.slideshare.net/slideshow/exposicin-de-programacin-estructurada1pptx/254476881> link punto2

RTA: Es una disposición en el diseño y construcción de programas informáticos, con el objetivo de mejorar la gestión de su complejidad, teniendo en cuenta las peculiaridades del pensamiento humano. Todo programa se basa en un algoritmo y puede representarse mediante un esquema logico

Evolución en cuanto al enfoque:

3. Explica como el autor del texto diferencia los tres enfoques que describe:

Programación procedural

Programación declarativa

Programación orientada a objetos

4. ¿Cuál es la diferencia entre técnica y lenguaje de programación?

5. ¿Qué es la OOP?

6. ¿Qué NO es la OOP?

7. Construye un mentefacto conceptual del Programación Orientada a Objetos.

AA2. Consulta y define con tus palabras según los conceptos de la POO:

• Objeto

• Clase

• Instancia

• Encapsulación

• Abstracción

• Polimorfismo

• Herencia

AA3. Observa la siguiente representación de una clase y contesta las siguientes

preguntas.

Tabla

Descripción generada automáticamente

¿Cuál es nombre de la clase?

Ventana

¿Cuáles son los atributos?

Tamaño, Color-actual, Visibilidad, tamaño-por-defecto, tamaño-máximo

¿Cuáles son los métodos?

Visualizar, Esconder, Crear

¿Qué significan los símbolos +, # en una clase y para que se utilizan?

¿existen otros símbolos que se pueden utilizar? ¿Si existen cuales son y para que se

utilizan?

Tabla

Descripción generada automáticamente