



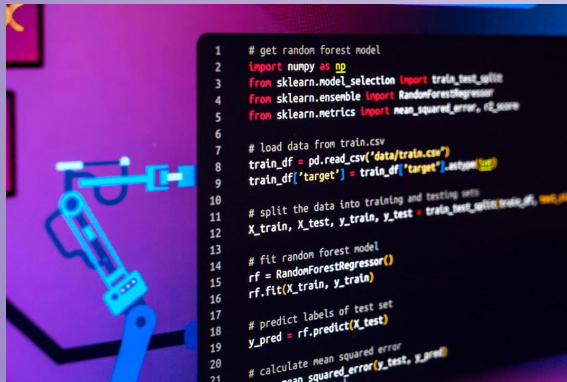
NOMBRE: JOSE EDUARDO GUILLEN GOMEZ

PROFESOR: ANDRES ALEJADRO RELLES

GRADO: 3 CUATRIMESTRE

FECHA: 20-07-2024

La 'resolución de un problema' mediante un ordenador consiste en el proceso que a partir de la descripción de un problema, expresado habitualmente en lenguaje natural



necesario estudiar a fondo el problema para poder solucionarlo, saber exactamente en qué consiste y poder descomponerlo en cada una de sus partes para facilitar su comprensión y posterior solución. Esta es una regla que siempre deberá ser aplicada se utilice o no una computadora en la solución de un problema.

programación orientada a objetos,
como C++, Objective C, Java,
Ruby, Visual Basic, Visual C Sharp,
Simula, Perl, TypeScript, Smalltalk,
PHP o Python



En esencia, la programación orientada a objetos se basa en cuatro relaciones fundamentales entre clases: herencia, asociación, composición y agregación . Estas relaciones nos ayudan a modelar sistemas complejos y facilitar la creación de software robusto, mantenible y escalable

o orientado a objetos permite establecer controles para restringir la visibilidad y acceso a los miembros de una clase, de tal forma que pueden proteger y ocultar los datos y acciones definidas en las clases del acceso de otras clases (y por ende de los objetos creados a partir de ellas).



<https://www.ibm.com/docs/es/storage-insights?topic=overview-units-measurement-storage-data>

https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_de_computadoras

https://es.wikipedia.org/wiki/Caja_de_computadora

<https://www.xataka.com/basics/partes-placa-base-te-explicamos-sus-componentes-forma-sencilla-entiendas-que-tiene>

https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_de_software