



Programando Objetos on JAVA





Objetivo general

Proporcionar el conocimiento necesario para poder crear aplicaciones 1005 orientadas a objetos.

Objetivos específicos

- Conocer los conceptos generales de Objetos
- Describir objetos, sus atributos y responsabilidades.
- Identificar y transcribir a JAVA el diagrama de Clases.



¿De qué hablaremos hoy?

- X Características de Objetos
- X Responsabilidades y Encapsulamiento
- X Que es herencia y polimorfismo.
- X Donde quedo la programación procedural?
- X Armando Diagramas de Clases y pasarlos a JAVA

1.

Características de Objetos





La programación orientada a objetos (POO, en español; OOP, según sus siglas en inglés) es un paradigma de programación que viene a innovar la forma de obtener resultados. Los objetos manipulan los datos de entrada para la obtención de datos de salida específicos, donde cada objeto ofrece una funcionalidad especial.

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



Las características principales son

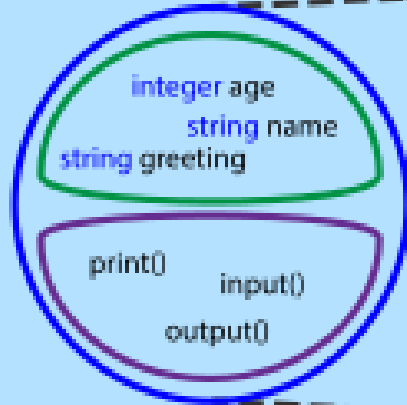
Abstracción

Encapsulamiento

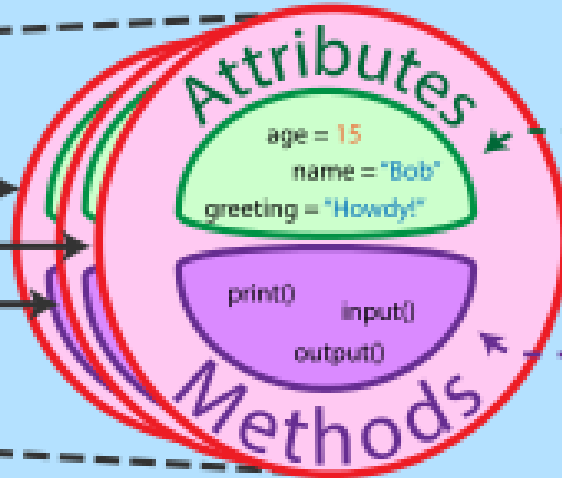
Polimorfismo

Object Oriented Programming

Class



Objects



Procedural Programming Equivalent

Variables

```
age = 15
name = "Bob"
greeting = "Howdy!"
```

Procedures

```
print()
input()
output()
```




Gracias!

Preguntas?

