



objetos, lo más nuevo



Curso de Programación Orientada a Objetos: POO



→|ANALIZANDO UBE...

Modularidad 10/37



RECURSOS MARCADORES

La **modularidad** va muy relacionada con las clases y es un principio de la Programación Orientado a Objetos y va de la mano con el Diseño Modular que significa dividir un sistema en partes pequeñas y estas serán nuestros módulos pudiendo funcionar de manera independiente.

La **modularidad** de nuestro código nos va a permitir

- Reutilizar
- Evitar colapsos
- Hacer nuestro código más mantenible
- Legibilidad
- Resolución rápida de problemas

Una buena práctica es separando las clases en archivos diferentes.

▶	Polimorfismo
33	Generando polimorfismo en Java
34	Generando polimorfismo en PHP
▶	Cierre del curso
35	El Diagrama UML de Uber
36	Conclusiones
37	Bonus: Qué es la Programación...