



objetos, lo más nuevo



Curso de Programación Orientada a Objetos: POO



→ MODULARIDAD

Abstracción y Clases 9/37



RECURSOS

MARCADORES

Una **Clase** es el modelo por el cual nuestros objetos se van a construir y nos van a permitir generar más objetos.

Analizamos Objetos para crear **Clases**. Las **Clases** son los modelos sobre los cuales construiremos nuestros objetos.

Abstracción es cuando separamos los datos de un objeto para generar un molde.

	Encapsulamiento
31	Encapsulamiento
32	Encapsulando atributos en Java
	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...