

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS



## QUE ES ?

ES UN MODELO DE PROGRAMACIÓN EN EL QUE EL DISEÑO DE SOFTWARE SE ORGANIZA ALREDEDOR DE DATOS U OBJETOS, EN VEZ DE USAR FUNCIONES Y LÓGICA.

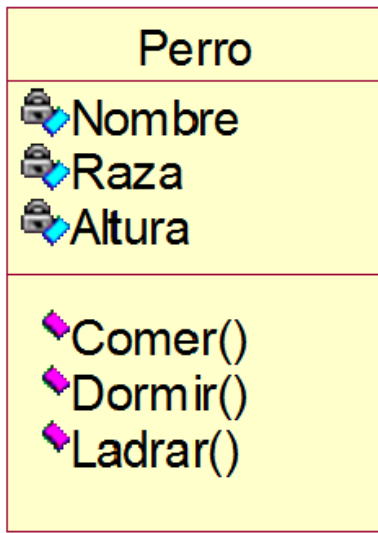
## POLIMORFISMO

Refiere a la propiedad por la que es posible enviar mensajes sintácticamente iguales a objetos de tipos distintos

## ABSTRACCIÓN

Es un pilar o característica de la programación orientada a objetos que va a permitir que los objetos puedan interactuar sin necesidad de conocer los detalles del funcionamiento.

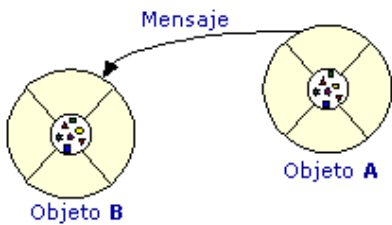
## CLASE



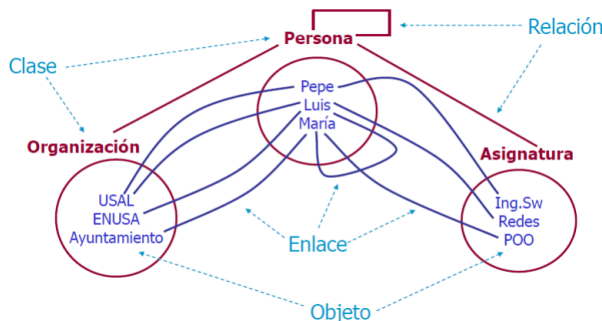
## ESTADO

El estado de un objeto se refiere al conjunto de atributos y sus valores en un instante de tiempo dado.

## MENSAJES

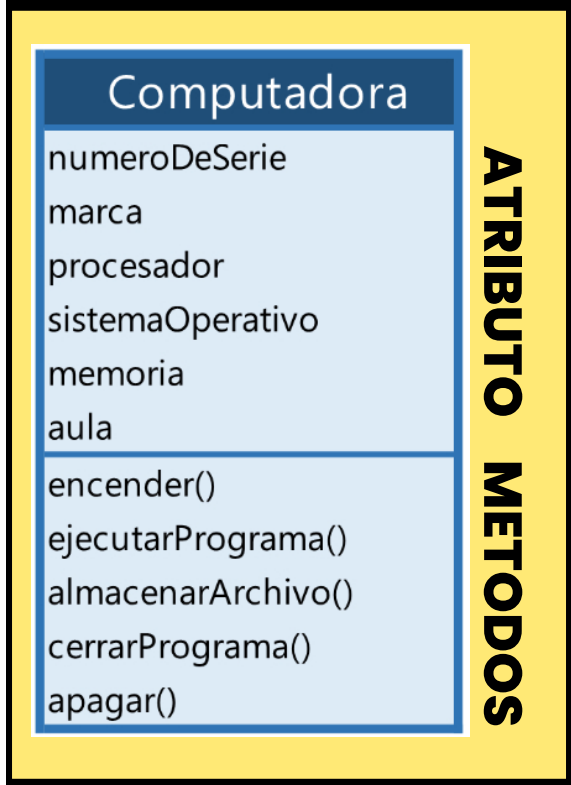


## RELACIONES

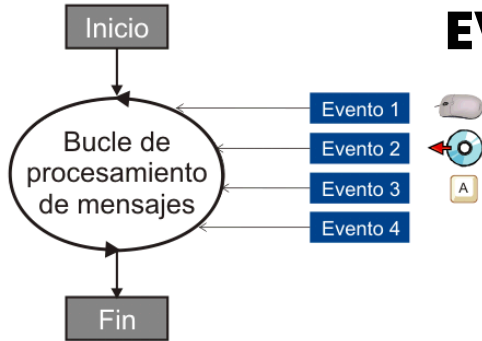


## OBJETO

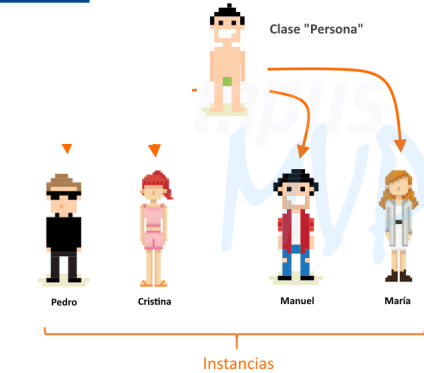
Representa alguna entidad de la vida real, es decir, alguno de los objetos que pertenecen al negocio con que estamos trabajando



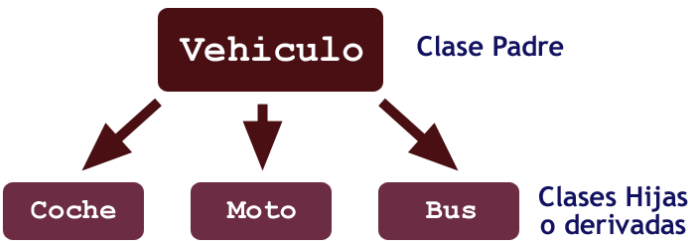
## EVENTOS



## INSTANCIA



## HERENCIA



## ENCAPSULAMIENTO

Ocultamiento del estado, es decir, de los datos miembro, de un objeto de manera que sólo se puede cambiar mediante las operaciones definidas para ese objeto.

