Python

Programación orientada a objeto

Trasladar la naturaleza de los objetos de la vida real al código de programación

Los objetos tienen un estado, un comportamiento y unas propiedades

Ejemplo

Coche

Estado: parado, circulando, aparcado etc

Propiedades: color, peso, tamaño etc

Comportamiento: arrancar, frenar, acelerar, girar etc

Objeto:



Propiedades(atributos)

-color

-peso

-alto

-largo

Comportamiento

-Arrancar

-Frenar

-Girar

-Acelerar

Ventajas

-programas divididos en trozo, partes, módulos, clases

-muy reutilizable (Herencia)

-Tratamiento de excepciones

-Encapsulamiento

CLASE

Modelo donde se redactan las características comunes de un grupo de objetos

-Objeto es sinónimo de instancia o de ejemplar

MODULARIZACION

-Establece que una aplicación puede albergar varias clases

-Cada módulo funciona de manera independiente a otros

ENCASPSULACION

-Cada módulo no sabe que es lo que contiene otros módulos

-Se conectan o estable comunicación por métodos de acceso

Accediendo a propiedades y comportamientos

Nomenclatura del punto

Objeto

Accediendo a propiedades de objeto desde código

Ejemplo

-miCoche.color=”….”;

Accediendo a comportamiento de objeto desde código

-miCoche.arranca();



