



## El paradigma de la programación orientada a objetos

Desde hace mucho tiempo, la programación estructurada era el único paradigma efectivo y eficiente en programación, pero las cosas cambiaron... nació la programación orientada a objetos que rompía con lo establecido. No era una evolución, era una nueva filosofía que no tenía nada que ver con lo anterior.

Los programas, subprogramas, rutinas, funciones, etc., ahora en programación orientada a objetos no tenían tanta importancia como los objetos, métodos, propiedades, herencia, polimorfismo, etc.

Muchos programadores veteranos alucinaban con los principios de la orientación a objetos. Todos los programas se resumen a objetos que tienen una serie de atributos y, asociados, un comportamiento o procedimientos llamados *métodos*. Estos objetos, que son instancias de clases, interaccionarán unos con otros y, de esa manera, se diseñarán aplicaciones y programas.

Hoy en día, es prácticamente imposible programar sin utilizar programación orientada a objetos. Esta forma de programar es más cercana a cómo se expresarían las cosas en la vida real que en otros tipos de programación clásicos.

Analistas y programadores piensan y describen las cosas y el entorno de una manera distinta para plasmar dichos conceptos en programas en términos de objetos, atributos y métodos.

Como puede observarse en la figura 1.6, los pasos del paradigma de la POO se entremezclan con el anterior y el siguiente. Primero, se analiza el mundo real. Este primer trabajo dará paso al siguiente: el diseño. Después, se diseñará en detalle para poder programar los objetos.



**Figura 1.6**  
Paradigma de la POO.