

NAME
Bryan D. Bando

CLASS

Programa
ción II

SPEAKER

Carlos Pichar
de Uruque

DATE & TIME

Title

El modelo de los objetos (27)

Keyword

Bloque
Metoda
Diseño de inter-
faz
Evolución
Pasado
surgir
Avance

Topic

Fundamentos del modelo de objetos

Los métodos de diseño estructurados surgieron para guiar a los desarrolladores que intentaban construir sistemas complejos utilizando los algoritmos como bloques fundamentales para su construcción.

El modelo de objetos ha demostrado ser un concepto unificador en la informática, aplicable no solo a los lenguajes de programación, sino también al diseño de interfaces de usuario, bases de datos e incluso arquitecturas de computadores.

Questions

¿Diferencia entre diseño y programación orientados a objetos?

¿Cuando un diseño no se orienta a un objeto?

El diseño orientado a objetos representa así un desarrollo evolutivo, no revolucionario; no rompe con los avances del pasado, sino que se basa en avances ya probados.

Summary:

Gracias a la programación orientada a objetos se pueden crear sistemas más complejos que simulan la realidad.

2022-0368