

NAME Bryan D. Rondon	CLASS Programación II	SPEAKER Carlos Pichardo Vique	DATE & TIME
-------------------------	--------------------------	----------------------------------	-------------

Title El modelo de objetos (2)

### Keyword

P.O.O  
Herencia  
Implementación  
Instancia

Topic Programación Orientada a Objetos (o P.O.O)

La programación orientada a objetos es un método de implementación en el que los programas se organizan como colecciones cooperativas de objetos, cada uno de los cuales representa una instancia de alguna clase, y cuyos clases son, todos ellos, miembros de una jerarquía de clases unidos mediante relaciones de herencia.

### Questions

¿Diferencia entre lenguaje orientado a objetos y basado en objetos? Un lenguaje separa bien un estilo de programación si proporciona capacidades que hacen conveniente utilizar tal estilo. Un lenguaje no separa una técnica si exige un esfuerzo o habilidad excepcionales para escribir tales programas.

→

### Summary:

Decimos que un lenguaje está basado en objetos u orientado a objetos cuando no se requiere de mucha técnica para hacer un programa.

2022-0368

Cierta lenguaje es orientado a objeto si solo si satisface los siguientes requisitos:

- Soporta objetos que son abstracciones de datos con una interfaz de operaciones con nombre y un estado local oculto.
- Los objetos tienen un tipo asociado [clase].
- Los tipos [clases] pueden heredar atributos de los supertipos [superclase].