

# CC3002 - Metodologías de diseño y programación

Juan-Pablo Silva and Ignacio Slater

Departamento de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile

16 de marzo de 2020



# Índice general

Introducción	v
I Objetos en Java	1
1. Programación orientada a objetos	3
II Patrones y metodologías de diseño	5



# Introducción



# Parte I

## Objetos en Java





# Capítulo 1

## Programación orientada a objetos

Hasta el momento, gran parte de lo que ustedes conocen es cómo escribir algoritmos en los que realizan acciones siguiendo una lógica. La programación orientada a objetos (OOP) es un **paradigma** de computación que se organiza en base a **objetos** en vez de acciones y **datos** en lugar de lógica.

Esto requiere un gran cambio de enfoque respecto a la programación imperativa tradicional que están acostumbrados a usar puesto que el enfoque estará en cuáles son los objetos que vamos a manipular en vez de la lógica para manipularlos.



## Parte II

# Patrones y metodologías de diseño

