

OOP

Se hace uso de la abstracción para crear modelos basados en el mundo real.

- Uso de clases para definir las características de los objetos.
- Los objetos son instancias de una clase
- Las propiedades de los objetos definen las características del objeto (como el color)
- Los métodos definen capacidades del objeto.
- En el momento de instanciación de la clase se ejecuta el constructor.
- Las clases pueden heredar característica de otras clases (herencia)
- Principio de encapsulamiento: una clase sólo define las características de un objeto, mientras que el método solo define cómo se ejecuta el método.

Ventajas del paradigma OOP

- Los objetos pueden poseer atributos inherentes de la clase a la que pertenecen
- La herencia permite la reutilización del código de una forma considerablemente eficiente
- Frente a otros paradigmas, se acepta que OOP permite una gran limpieza del código.
- Dado que las clases son abstracciones de la realidad, es mucho más fácil de entender al resultar más familiares.