Grupo 7

**Proyecto**

**Software de administración de beneficiarios del (servicio de entrega de almuerzos)**

****

**Conformado por**

**FAIBER ANTONIO ROMERO CORDON**

**JUAN DAVID MEDINA HERNANDEZ**

**KLEYVER AREVALO**

**2023**

Icono

Descripción generada automáticamente con confianza media

**introducción**

mediante este documento buscamos realizar un glosario con términos relacionados con la programación orientada a objetos en la cual buscamos definir de manera clara su significado junto a que hace dicho termino

**Glosario**

**instancia:** Una instancia u objeto de una clase es una representación concreta y específica de una clase y que reside en la memoria del ordenador.

**Programación orientada a objetos**

La programación orientada a objetos es una metodología que busca conceptualizar las interacciones y diseñar el software, los objetos son modelos que definen las características (atributos) y comportamientos (métodos) que los objetos pueden tener.

**clases**

Es un molde para crear objetos que define qué atributos (propiedades) y métodos (funciones) tendrán los objetos que se creen a partir de ella. Cada vez que creas un objeto basado en esa clase, estás creando una ocurrencia de esa clase.

**herencia**

permite crear nuevas clases basadas en clases ya existentes. La herencia permite establecer relaciones jerárquicas entre las clases, lo que promueve la reutilización de código y la organización lógica de las estructuras.

**objetos**

Un objeto es una entidad real que se crea utilizando la estructura definida por la clase. Cada objeto creado a partir de una clase particular tendrá sus propios valores para los atributos, pero compartirá los mismos métodos definidos en la clase.

**métodos**

son funciones que están asociados a una clase y definen el comportamiento o las acciones que los objetos de esa clase pueden llevar a cabo, pueden recibir argumentos, procesar datos y realizar acciones. También pueden modificar los atributos de un objeto o devolver valores como resultado.

**eventos**

Los eventos pueden ser acciones realizadas por el usuario, cambios en el estado de los objetos, notificaciones del sistema, etc. Algunos ejemplos pueden ser acciones del usuario, como hacer clic en un botón, escribir en un cuadro de texto o mover el mouse sobre un elemento.

**atributos**

son variables que se asocian con una clase y definen las características o propiedades de los objetos creados a partir de esa clase. Existen dos tipos de atributos

**- Atributos de instancia:** Son atributos de cada objeto específico creado a partir de la clase. Cada objeto puede tener diferentes valores para estos atributos.

**-Atributos de clase:** Son atributos que son compartidos por todas las instancias de la clase. Estos atributos se definen fuera de cualquier método de instancia y se accede a través de la misma clase, no a través de objetos individuales.

**abstracción**

que se refiere a la capacidad de simplificar y representar conceptos del mundo real en un nivel de detalle adecuado para el problema que se está resolviendo en la POO. La abstracción permite separar lo esencial de lo no esencial, enfocándose en los aspectos importantes para el problema en cuestión y ocultando la complejidad interna.

**encapsulamiento**

que se refiere a la idea de ocultar los detalles internos de una clase y exponer solo una interfaz bien definida a través de la cual los objetos interactúan entre sí. El encapsulamiento se trata de agrupar los atributos (propiedades) y métodos (comportamientos) relacionados en una clase, y luego controlar el acceso a estos elementos desde fuera de la clase.

**polimorfismo**

permite que objetos de diferentes clases respondan de manera distinta a llamadas a métodos con el mismo nombre. El polimorfismo se logra mediante la herencia y la implementación de métodos con la misma firma (nombre y parámetros) en clases relacionadas. Esto permite que un mismo método pueda ser utilizado para tratar con diferentes tipos de objetos, independientemente de su clase específica.

