

# Fundamentos de la Programación Orientada a Objetos

Luis Gerardo Montané Jiménez

Agosto 2015



# Objetivo

- ▶ Abordar conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos

# Contenido

## ► Abstracción

# Introducción

- ▶ El término Orientado a Objetos (OO) promueve que el software sea organizado como una colección de objetos que contienen datos y comportamientos
- ▶ Se busca hacer que el software sea más fácil de mantener, escribir y reutilizar
- ▶ Las características básicas de la programación OO (POO) son: Abstracción, Encapsulación, Polimorfismo y Herencia

# Abstracción (1/2)

- ▶ La abstracción en la POO promueve el modelado centrado en aspectos esenciales de una entidad, ignorando sus propiedades no relevantes
- ▶ En la construcción de software significa centrarse en lo que es y lo que hace un objeto antes de decidir cómo debería ser implementada
- ▶ Para apoyar la construcción de sistemas bajo el paradigma OO han surgido modelos que ayudan la abstracción de un problema

# Abstracción (2/2)

- ▶ El uso de modelos para la programación OO tiene como finalidad la abstracción de aquellos aspectos que sean importantes
- ▶ Un buen modelo Orientado a Objetos (OO) captura los aspectos cruciales del problema y omite los demás
- ▶ Un modelado de objetos captura la estructura estática del sistema
- ▶ El modelo de clases corresponde con el mundo real de manera más fiel