**Actividad Semanal**

Estudiante: Guerra Cocha César Alexis

NRC: 2355

ANÁLISIS

El tema tratado es Programación Orientada a Objetos **(POO)** pero debemos definir cuál es la relación entre los conceptos de programación y los objetos, los objetos son persona o cosa que puede ser percibida por los sentidos; mientras que la programación es un algoritmo definido como el lenguaje para ser ejecutado por una computadora. Existen diversas formas de programar siendo un proceso largo de aprendizaje y ahí aparece los paradigmas en programa que es el estilo utilizado por cada programador, el cual aprende con la formación de tal modo que la salida de una es la entrada de la siguiente y así sucesivamente hasta el fin del proceso. Al aplicar esto en un trabajo nos damos de cuenta que no sirve y no podemos cambiar mentalmente. Como ejemplo podemos decir al crear una página web comenzamos con los filtros luego completar su contenido añadir complementos a la página como puede ser redirecciones a otra página y es la manera que sabemos. Es entonces donde la POO aparecen un modelo que es usado en todo el mundo, pero no el mejor, por que cada elemento usado en la programación es un objeto y estos tienen sus datos, prácticas y funcionalidad. La aplicación en programación comienza con la ABSTRACCION donde definimos los métodos y en el proceso completamos según lo que necesitemos, todo en esto en los códigos, pero un programador no puede registrar todos los datos pues no seria eficiente, por eso creamos la CLASE que es la plantilla, el cual es lo más común. Es importante mantener la información con seguridad y organizado,