

Fundamentos de Programación Java con NetBeans Parte 3

En este tema aprendí sobre lo que es Programación Orientada a Objeto (POO) se vieron muchos temas para entender y realizar a la hora de ponerlo en práctica, como por ejemplo se vio el Paradigma de Programación, también lo que son los tipos de Paradigmas en la Programación donde tenemos el Funcional, el de lógica entre otros. Luego de esto se entro de lleno al POO donde se vio lo que es el UML que sirve para dar forma al software que se desarrolla en Programación Orientada a Objetos así como también algunas ventajas. También se vieron algunos conceptos básicos del POO, como lo son las clases, la herencia, objeto, métodos entre otros. También pude ver un poco sobre las herencias y los tipos de clases, como lo son las abstractas, las clases base y las clases derivadas y su funcionamiento en POO. También pude observar lo que son las Interfaces que esta viene siendo una colección de atributos constantes y métodos abstractos y que mediante este uso se puede cubrir la necesidad que una clase herede de otra y ya para terminar como ultimo tema pude ver sobre lo que es el Polimorfismo que este viene funcionando como referencia a un objeto de una clase que pueda utilizarse también en clases derivadas de esta concluyendo así mi resumen del capítulo 3.