Instituto Nacional de Aprendizaje

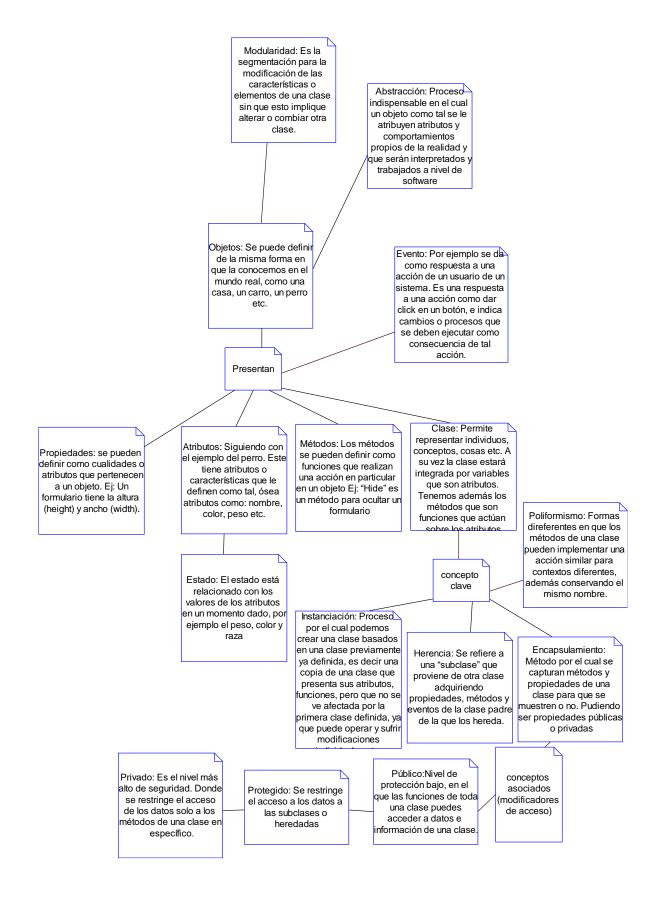
Curso: Programador de aplicaciones informáticas

Módulo: Programación Orientada a Objetos

Tema: Conceptos (Actividad 4 Portafolio)

Profesor: Luis Alonso Bogantes Rodríguez

Alumno: Claudio Mauricio Jiménez Castro



Clases Ejemplo: Carro (define la estructura de los objetos y le podría heredar atributos y métodos)

Objetos
Ejemplo: Carro1 (un
objeto del mundo real,
que se interpreta y se le
dan atributos y métodos)

Herencia (puede heredar atriburos)
Ejemplo: carro {
 marca color
 }

también puede heredar métodos carro1.frenar() sería por ejemplo una función que cumple un propósito sobre una acción concreta acelerar() { console.log("El vehículo está acelerando");

Se genera un objeto apartir de una nueva instancia. Ejemplo: let carro1 = new carro("Toyota", "Rojo"); Incluso se pueden tomar los atributos del objeto creado en base a una clase, y darle características propias