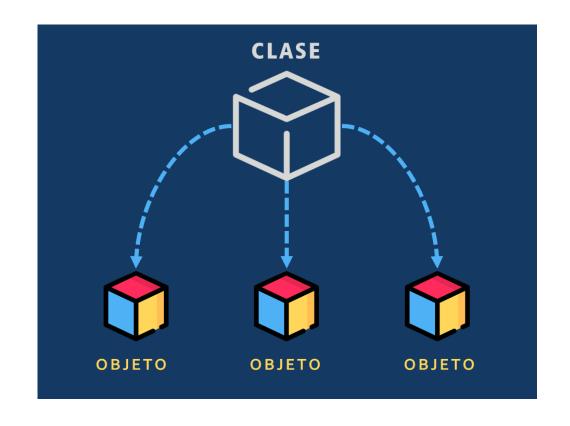


Programación orientada a objetos

Es un paradigma (estilo) de programación que basa su funcionamiento en objetos, donde cada uno de ellos es una entidad que tiene propiedades, atributos y métodos (funciones) que los transforman.

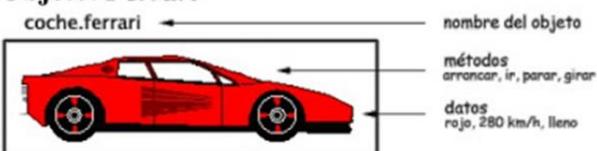


Clases y objetos

Clase: Coche



· Objeto: Ferrari



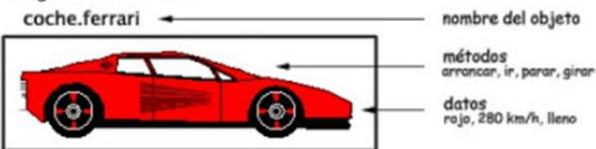
• Una clase representa al conjunto de objetos que comparten una estructura y un comportamiento comunes. Una clase es una combinación específica de atributos y métodos y puede considerarse un tipo de dato

Clases y objetos

Clase: Coche

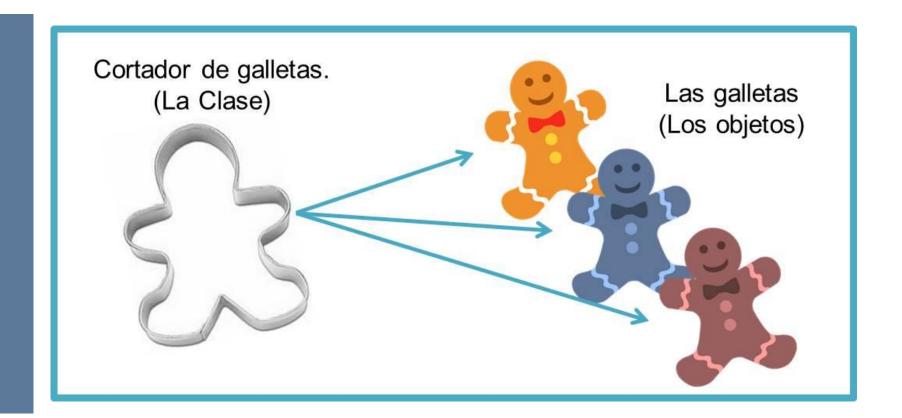


Objeto: Ferrari



- Una clase es un tipo de dato definido por el usuario, al crear instancias de una clase, se crean objetos de ese tipo.
- La definición de una clase comienza con la palabra reservada **Class** seguido del nombre de la clase Tener en cuenta que el nombre de la clase sigue las mismas reglas que los nombres de variables en Python.

Clase y objetos



Una clase es una especie de *plantilla o prototipo* de objetos: define los atributos que componen ese tipo de objetos y los métodos que pueden emplearse para trabajar con esos objetos.

Atributos

- Los atributos son las variables o propiedades que definen a una clase
- Son comunes para todos los objetos creados
- Se pueden consultar o modificar con una simple instrucción

```
class Persona():

nombre = valor1
edad = valor2
...
peso = valorN
```

Atributos

 Creando un objeto de la clase Persona, y consultando el valor de sus atributos

```
persona1 = Persona()
```

persona1.nombre >> valor1

persona1.edad >> valor2

También podemos actualizar el valor de los mismo

```
persona1.nombre = nuevo_nombre
persona2.edad = nueva_edad
```

Métodos

 Los métodos son las funciones creadas dentro de una clase, se definen con la palabra reservada def y cuentan con el mismo formato que las funciones tradicionales Habitualmente cuentan con el parámetro self para referirse a los atributos de la clase

```
class Persona():
    nombre = 'Alfredo'
    edad = 42

    def presentate(self):
        print('Soy', self.nombre)

p1 = Persona()

p1.presentate()
>> 'Soy Alfredo'
```

Inicialización

• El inicializador es un método especial, con nombre ___ init ___. Es un método particular, se trata como una palabra reservada y lleva doble guión bajo como otras funciones de Python.

```
class Persona():
         def __init__(self, nombre, edad):
                  self.nombre = nombre
                  self.edad = edad
         def presentate(self):
                  print('Soy', self.nombre)
p1 = Persona( 'July', 27)
p1.edad + 1
>> 28
```

Implementación

Nombre de clase es el type:

```
class Punto():
```

Definir métodos con def:

```
def modulo():
```

<instrucciones>

• Usar self, para referirse al scope interno:

```
np.sqrt((self.x^2-self.y^2))
```

• Los métodos son comunes a todas las instancias.

Instanciación

• Instancia es un objeto específico de esa clase:

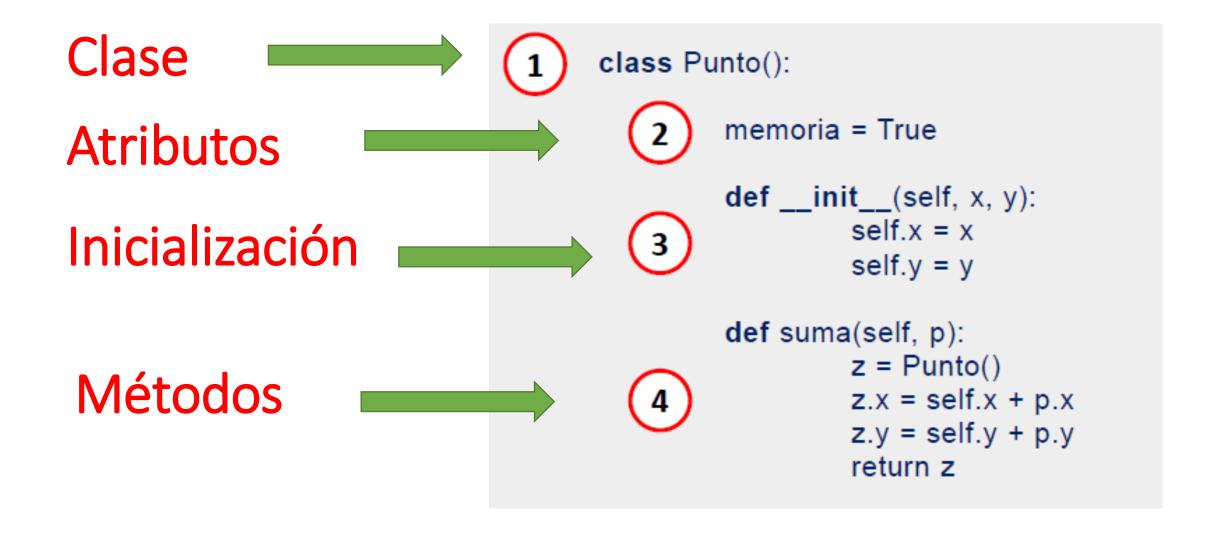
```
punto1=Punto(1,3)
punto2=Punto(2,1)
```

Usar el objeto para accede a los valores:

```
print(punto1.x)
punto2.x = 15
```

• Usar el objeto para acceder a métodos:

```
punto1.modulo()
```



Atributos

 Propiedad o característica de un objeto

Métodos

 Son funciones que corresponden a una clase determinada

Clase Taza

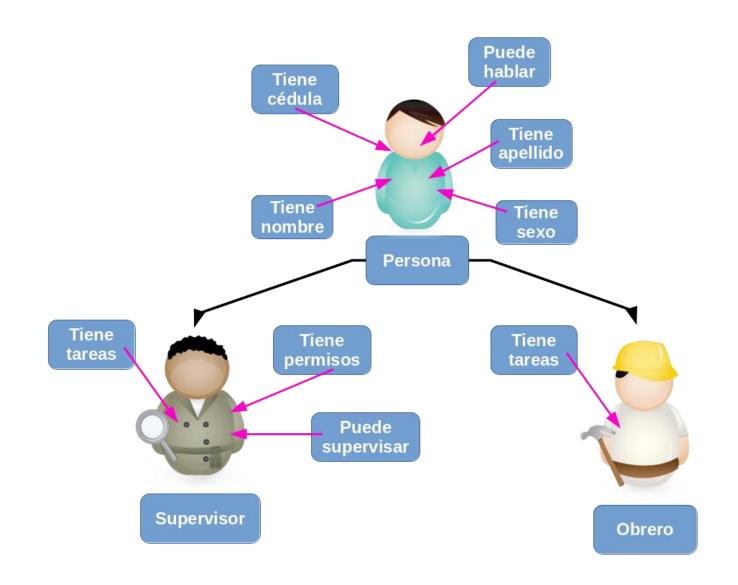
- Atributos
 - Color
 - Forma
 - Tamaño

- Métodos
 - Sostenerse
 - Almacenar



Herencia

Implica compartir de una clase sus atributos y comportamientos con otras clases derivadas



Ejercicios

- https://www.youtube.com/watch?v=c07Zdfo lcnU
- https://www.youtube.com/watch?v=0FpdNQ 1D5ko
- https://www.youtube.com/watch?v=s17K6v5
 EUYI
- https://www.youtube.com/watch?v=X8iXwT 9XFvM