



Unidad II: El Paradigma Orientado a Objeto.

Coordinación de Introducción a la Computación

Resumen de los elementos básicos del Paradigma Orientado a Objeto con ejemplos del mundo real

Elemento de la POO	Definición	Ejemplos
Objeto	<p>Es "algo" que tiene sentido en el contexto de una aplicación. A nosotros nos servirá para 2 propósitos :</p> <p>(1) nos ayudarán a entender el mundo real cuando analicemos un problema, y</p> <p>(2) nos proporcionan una base – modelo- para su implementación en una computadora.</p> <p>Los objetos pueden ser de 2 tipos :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concretos • Conceptuales 	<p>Ejemplos de objetos concretos: una bicicleta, una manzana, una memoria USB, un archivo de computadora, un carro, un alumno, un edificio, una puerta, un profesor.</p> <p>Ejemplos de objetos conceptuales: un programa de computadora, una variable, una lectura, el amor, un pensamiento.</p>
Atributos	<p>A los datos que identifican a un objeto se les llama atributos.</p>	<p>Los atributos de una bicicleta podrían ser : rodada, tipo –montaña o de carreras-, material de construcción, marca, no. de velocidades.</p> <p>El caso de objetos que se refieran a figuras geométricas como los polígonos, por ejemplo el rectángulo, el triángulo, el pentágono. Los atributos que nos podrían interesar son : el número de vértices, el color del borde, el color de relleno.</p> <p>Los atributos para un objeto conceptual. El amor, sus atributos podrían ser : número de amor, tipo –de conveniencia, de estudiante, segundo aire, primera vista-, intensidad.</p>
Comportamiento	<p>Se refiere al conjunto de acciones o transformaciones que un objeto ejecuta o a las cuales está sujeto. Al comportamiento también se le denomina de otras maneras: Operaciones o Métodos.</p>	<p>Para el ejemplo de las bicicletas, definiríamos la acción y/o transformaciones de Mover, Ajustar, Aceitar, Reparar, entre otras, de acuerdo a lo que queramos limitar el estudio.</p> <p>Para el amor, algunas acciones serían: Proporcionar, Limitar, Quitar.</p>