



# **Unidad II: El Paradigma Orientado a Objeto.**

## **Tema 3: Clases, Objetos y sus interrelaciones dentro del mundo real.**

**Coordinación de Introducción a la Computación**

# Contenido

## 1. Paradigmas de Programación.

- ✓ Programación Imperativa
- ✓ Programación Lógica
- ✓ Programación Funcional
- ✓ Programación Declarativa
- ✓ Programación Estructurada
- ✓ Programación Dirigida por Eventos
- ✓ Programación Orientada a Aspectos
- ✓ Programación Orientada a Objetos

## 2. Paradigma Orientado a Objeto (POO)

### ➤ Definición y Ventajas.

### ➤ Características.

### ➤ Elementos básicos de la POO:

- ✓ Clase.
- ✓ Objeto.
- ✓ Atributo.
- ✓ Método.

### ➤ Propiedades:

- ✓ Abstracción
- ✓ Encapsulamiento/Ocultamiento.
- ✓ Modularidad.

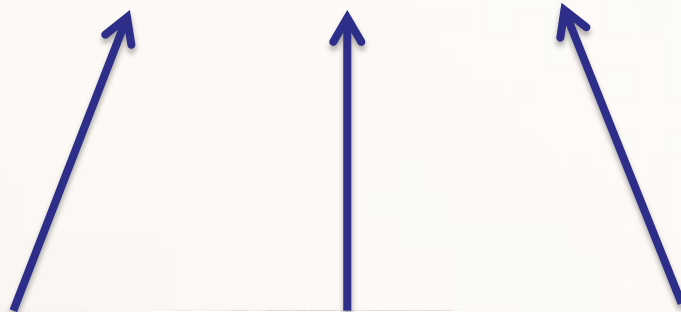
## 3. Clases, Objetos y sus interrelaciones dentro del mundo real.

## 4. Lenguaje Formal

- ✓ Palabras claves de uso frecuente en lenguaje formal.
- ✓ Elementos propios del lenguaje formal usado
- ✓ Constructor
- ✓ **Funciones**
  - ✓ Elementos de una función
  - ✓ Funciones que no retornan valor. Estructura básica
  - ✓ Funciones que retornan valor. Estructura básica.
- ✓ **Parámetros**
  - ✓ Definición
  - ✓ Estructura básica
  - ✓ Parámetros por referencia
  - ✓ Parámetros por valor
- ✓ **Métodos**
  - ✓ Sintaxis
- ✓ **Diferencia entre función y método**
- ✓ **Forma de escribir:**
  - ✓ Identificadores
  - ✓ Comentario

### 3. Clases, Objetos y sus interrelaciones dentro del mundo real.

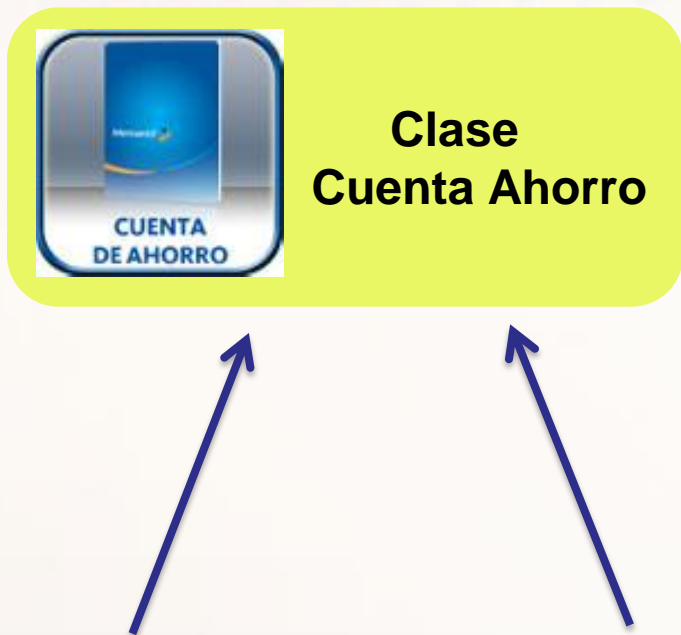
Si damos una mirada a nuestro alrededor encontraremos muchos ejemplos de Clases y Objetos del mundo real:



Identificar los estados y los comportamientos para los objetos del mundo real es una muy buena manera de comenzar a pensar en términos de la programación orientada a objeto.

### 3. Clases, Objetos y sus interrelaciones dentro del mundo real.

Si damos una mirada a nuestro alrededor encontraremos muchos ejemplos de Clases y Objetos del mundo real:



1480 4032 54 259752095    1480 6489 07 834071486

Identificar los estados y los comportamientos para los objetos del mundo real es una muy buena manera de comenzar a pensar en términos de la programación orientada a objeto.





# **Unidad II: El Paradigma Orientado a Objeto.**

## **Tema 3: Clases, Objetos y sus interrelaciones dentro del mundo real.**

**Coordinación de Introducción a la Computación**