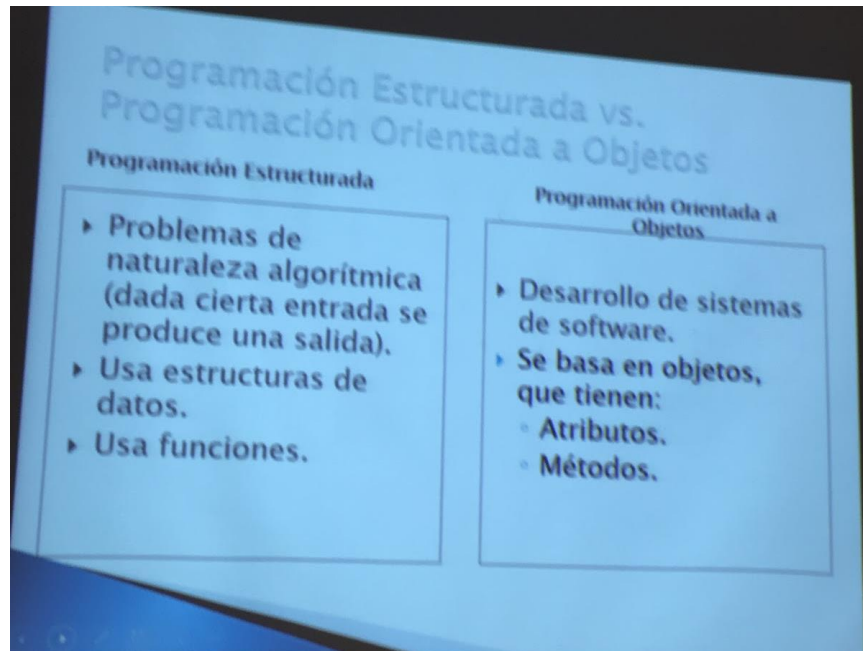


Diferencia entre Programación Estructurada a la programación Orientada a objetos.

Tabla de comparación entre los dos lenguajes C# y C++ (programación orientada a objetos y Programación Estructurada).



Programación Estructurada	Programación Orientada a Objetos
1) Seguir el enfoque de arriba hacia abajo para el diseño del programa.	1) Un enfoque de abajo hacia arriba en el diseño del programa.
2) Los datos y las funciones no coinciden entre sí.	2) Las funciones y los datos están unidos.
3) Los programas grandes se dividen en segmentos de programas independientes más pequeños conocidos como funciones.	3) Los programas se dividen en entidad llamada Objetos.
4) Los datos se mueven abiertamente alrededor del sistema de una función a otra.	4) Los datos están ocultos y el mundo externo no los puede acceder.
5) Las funciones son dependientes, por lo que no es posible la reutilización	5) Las funciones no son dependientes, por lo que es posible la reutilización.

ejemplo de objetos y clases.

la programación orientada a objetos.

Objeto:

Un objeto es básicamente un bloque de memoria que se ha asignado y configurado de acuerdo con el plano. Un programa puede crear muchos objetos de la misma clase. Los objetos también se denominan instancias y pueden almacenarse en una variable con nombre, o en una matriz o colección. El código de cliente es el código que usa estas variables para llamar a los métodos y acceder a las propiedades públicas del objeto. En un lenguaje orientado a objetos, como C#, un programa típico consta de varios objetos que interactúan dinámicamente.

Clase:

Una clase es una estructura de datos que combina estados (campos) y acciones (métodos y otros miembros de función) en una sola unidad. Una clase proporciona una definición para *instancias* creadas dinámicamente de la clase, también conocidas como *objetos*. Las clases admiten *herencia* y *polimorfismo*, mecanismos por los que las *clases derivadas* pueden extender y especializar *clases base*.

Las clases nuevas se crean mediante declaraciones de clase. Una declaración de clase se inicia con un encabezado que especifica los atributos y modificadores de la clase, el nombre de la clase, la clase base (si se indica) y las interfaces implementadas por la clase. Al encabezado le sigue el cuerpo de la clase, que consta de una lista de declaraciones de miembros escritas entre los delimitadores { y }.