



GA4-220501095-AA2-EV01 - Taller de conceptos y principios de programación orientada a objetos

tecnólogo en análisis y desarrollo de software (Servicio Nacional de Aprendizaje)



Escanea para abrir en Studocu

Taller de conceptos y principios de programación orientada a objetos

**Evidencia: GA4-220501095-AA2-EV01 - Taller
de conceptos y principios de
programación orientada a objetos**

**Presentado por:
Jefferson Andrés Moreno Llano
Ficha: 2455240**

**Instructor(a)
Edith Nancy Espinel Bernal
Área Técnica**

**Servicio Nacional de Aprendizaje
Centro de Materiales y Ensayos**

**Bogotá D.C
2022**

Introducción

En el presente documento se pretende desarrollar trabajo de apropiación de conceptos y principios de la programación orientada objeto para una mayor comprensión y apropiación de los mismos.

Contenido

Realizar un glosario de terminología utilizada en la POO, cada término debe ser explicado con sus propias palabras.

Glosario:

POO: Es un modelo de programación que se basa en el concepto de clases y objetos que se utiliza para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizables de planos de código (clases) para crear instancias individuales de objetos.

Abstracción: Proceso mediante el cual se extrae un elemento y sus características de su contexto y/o entorno o del resto de los elementos que lo acompañan para representarlas en objetos.

Encapsulamiento: Es el proceso mediante el cual se realiza la agrupación de los datos y sus operaciones para trabajarlos de una forma grupal y no de manera independiente y dispersos.

Modularidad: Es el proceso mediante el cual se divide un elemento en partes mucho mas pequeñas las cuales deben ser muy independientes y altamente funcionales.

Jerarquía: Es el proceso mediante el cual se puede ordenar y clasificar los elementos de un sistema para comprender fácilmente la estructura de conformación del mismo. Permite mostrar o describir gráficamente un elemento y las partes que lo conforman.

Polimorfismo: Es la capacidad que tiene un objeto perteneciente a una clase para dar una respuesta distinta e independiente en función a los parámetros utilizados durante su innovación.

Clases: Es la representación de las características comunes de un conjunto de objetos, mediante la cual se muestran sus atributos y propiedades.

Objetos: Es un elemento sistema que tiene un estado y un comportamiento, es decir tiene unos atributos.

Atributo: Expresa las cualidades o características de un objeto dentro de un sistema.

Herencias: Metodología a través de la cual se crean nuevas clases con base a unas clases o jerarquía de clases preexistentes, por lo tanto, las clases pueden heredar algunas características y atributos de las ya existentes.

Métodos: Es una subrutina o procedimiento cuyo código se define en una clase, el cual puede pertenecer a una clase, pero también a un objeto.

Eventos: Son las acciones que se realizan en un programa o sistema, por ejemplo, Clic sobre un botón. Doble clic sobre el nombre de un fichero para abrirlo. Arrastrar un icono.

Identificadores: permite representar el nombre de un objeto o variable, clase, una función o un módulo.

En su propio concepto explicar cuáles son las características y los principios o pilares básicos de la POO.

La programación orientada objetos permite tener una distinción entre clase y objeto, reutilización del código evitando su duplicidad, simplificación de las estructuras del sistema, protección de la información y fácil corrección de los errores del sistema.

Los principios y/o pilares básicos de la POO son:

- Encapsulación.
- Abstracción.
- Herencia.
- Polimorfismo.

Encapsulación: permite la agrupación de diferentes de datos en un sistema que permita que se puedan ser trabajados de una manera conjunta.

Abstracción: permite la extracción de las características de un elemento de un sistema de forma independiente para luego representarlas en objetos.

Herencia: permite la creación de nuevas clases y objetos partiendo de unas clases y objetos existentes, es decir las nuevas clases y objetos heredan características de las existentes.

Polimorfismo: Capacidad que tienen los objetos de una clase de responder al mismo mensaje o evento en función de los parámetros utilizados durante su invocación.

Conclusion

Apropiación de conceptos básicos de la programación orientada a objetos para una mayor comprensión y aplicación que permita tener unas bases sobre la estructura de la programación orientada a objetos.

Bibliografía

Sena. (S.f). Recuperado el 10 de noviembre de 2022, de https://sena.territorio.la/content/index.php/institucion/Titulada/institution/SENA/Tecnologia/228118/Contenido/OVA/CF16/index.html#/curso/tema1#t_1_1

Wikipedia. (S.f). Recuperado el 10 de noviembre de 2022, de [https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_(inform%C3%A1tica))

Wikipedia. (S.f). Recuperado el 10 de noviembre de 2022, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_\(programaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_(programaci%C3%B3n))

Wikipedia. (S.f). Recuperado el 10 de noviembre de 2022, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Herencia_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Herencia_(inform%C3%A1tica))

Sucerman. (S.f). Recuperado el 10 de noviembre de 2022, de <http://contenidos.sucerman.com/nivel3/dispositivos/unidad1/leccion2.html>

Profile. (S.f). Recuperado el 10 de noviembre de 2022, de <https://profile.es/blog/que-es-la-programacion-orientada-a-objetos/>

SlideShare. (S.f). Recuperado el 10 de noviembre de 2022, de <https://profile.es/blog/que-es-https://es.slideshare.net/kayth19/polimorfismo-7782656>