



**TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO**



**INSTITUTO TECNOLÓGICO  
de Pabellón de Arteaga**

**ITEC**

***MATERIA:***

INGENIERIA DE SOFTWARE

***ALUMNO:***

EDITH MARTINEZ MARTINEZ

***DOCENTE:***

M.S.C. EDUARDO FLORES GALLEGOS

***CARRERA:***

INGENIERIA EN TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA CUMUNICACION

## **DEFINICIONES DE POO**

### ***Programación orientada a objetos***

La programación Orientada a objetos se define como un paradigma de la programación, una manera de programar específica, donde se organiza el código en unidades denominadas clases, de las cuales se crean objetos que se relacionan entre si para conseguir los objetivos de las aplicaciones. La programación orientada a objetos \*POO\* es una forma especial de programar, mas cercana a como expresariamos las cosas en la vida real que otros tipos de programación.

\*Alvarez, 2019\*

### ***Abstracción:***

Se define abstracción como las características específicas de un objeto, aquellas que lo distinguen de los demás y que logran definir límites respecto a quien esta haciendo dicha abstracción. Es decir, conseguir describir un objeto con propiedades y métodos principales sin pensar en detalle.

\*Lara,2017\*

### ***Polimorfismo***

En programación orientada a objetos, esto se refiere a la posibilidad de definir clases diferentes que tienen métodos o atributos denominados de forma idéntica, pero que se comportan de manera distinta.

\*EcuRed,s.f.\*

### ***Encapsulamiento***

La encapsulación es un mecanismo que consiste en organizar datos y métodos de una estructura, consiliando el modo en el que el objeto se emplea, es decir evitando el acceso a datos por cualquier otro medio distinto. Esta garantiza la integridad de datos que contienen de un objeto

\*Villagomez,2017\*

### ***Herencia***

La herencia específica de la programación orientada a objetos, donde una clase nueva se crea a partir de una clase existente. La herencia proviene del hecho de que la subclase contiene atributos y métodos de la clase primaria. La principal ventaja de la herencia es la capacidad para definir atributos y métodos nuevos para la subclase, que luego se aplican a los atributos y métodos heredados

\*CCM,2017\*

## **REFERENCIAS**

Alvarez, M. A. (11 de Diciembre de 2019). desarrollo web.com. Obtenido de desarrollo web.com: <https://desarrolloweb.com/articulos/499.php>

*EcuRed*. (s.f.). Obtenido de EcuRed: [https://www.ecured.cu/Polimorfismo\\_\(Informática\)](https://www.ecured.cu/Polimorfismo_(Informática))

Lara, D. (6 de Julio de 2017). *Laraveles*. Obtenido de Laraveles: <https://laraveles.com/series/poo/la-abstraccion-programacion-orientada-objetos/>

Villagomez, C. (7 de Noviembre de 2017). *CCM*. Obtenido de CCM: <https://es.ccm.net/contents/410-poo-encapsulacion-de-datos>

Villagomez, C. (13 de Julio de 2017). *CCM*. Obtenido de CCM: <https://es.ccm.net/contents/411-poo-herencia>