



El diagrama representa la estructura integral del componente sobre programación orientada a objetos, centrado en los conceptos y el modelado de *software* bajo este paradigma. Partiendo del concepto central de la POO, se ramifica en cuatro áreas esenciales: fundamentos de programación orientada a objetos, principios de diseño, modelado UML y patrones con arquitectura. Cada una de estas áreas incorpora subtemas específicos que conforman los elementos fundamentales para comprender y aplicar eficazmente el paradigma orientado a objetos en el desarrollo de *software*.

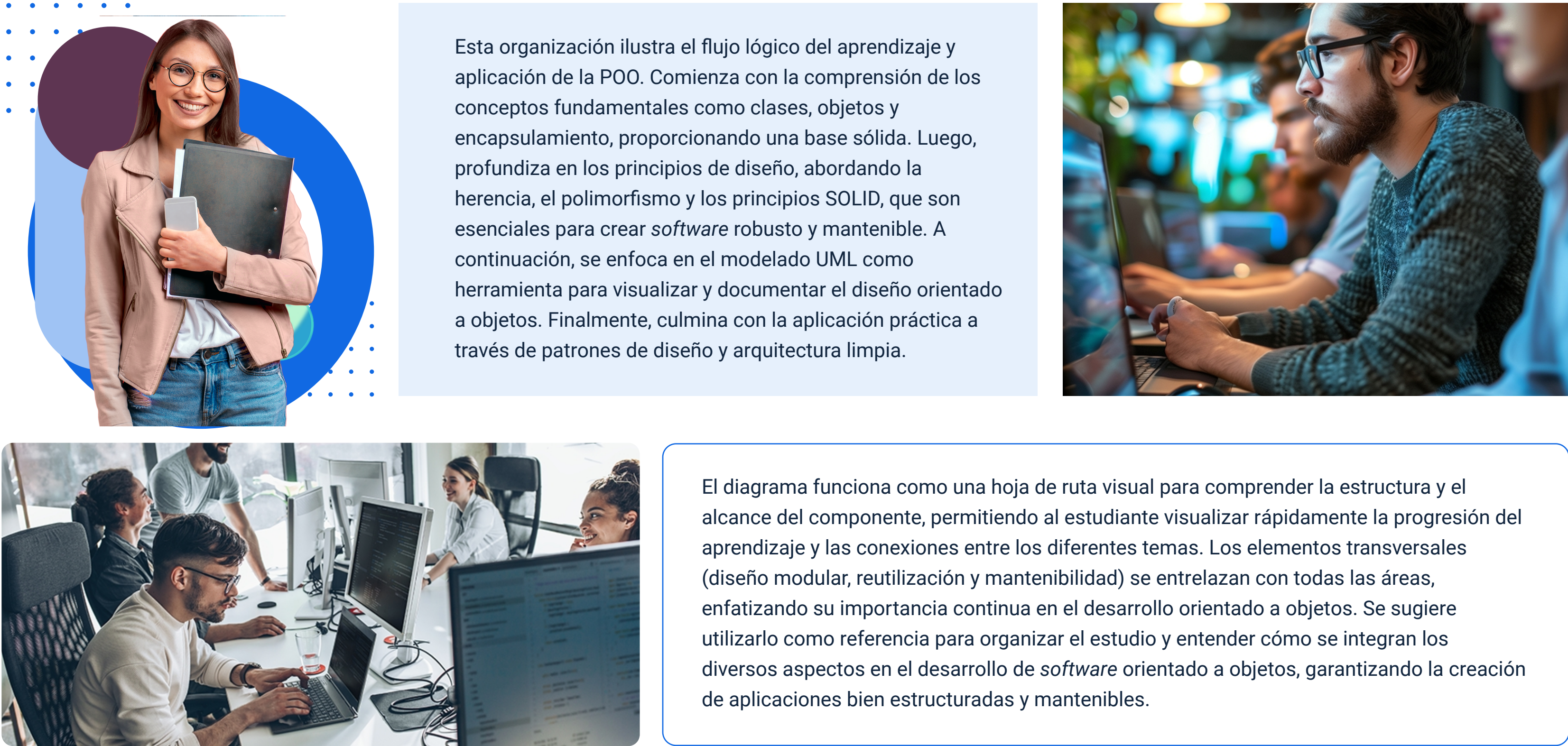


Figura 3. Síntesis temática del componente

