

PYTHON

Lenguaje de programación de alto nivel, de propósito general, orientado a objetos y que puede utilizarse para el desarrollo web. Se puede emplear en cualquier tipo de programa, desde aplicaciones Windows a servidores de red o páginas web. Es un lenguaje interpretado que no requiere compilarse para ser ejecutado.

ORIENTACIÓN A OBJETOS

La programación orientada a objetos (POO por sus siglas en español) es un paradigma de programación que parte del concepto de “objetos” como base, los cuales contienen información en forma de campos (conocidos como atributos), y código en forma de métodos.

CLASE

Este concepto se encuentra ligado a la programación orientada a objetos, y corresponde a una herramienta para modelar objetos de programación, lograr que se comporten de determinada forma, y realizar tantas copias de un objeto como sea necesario a partir de un mismo molde.

OBJETO

Concepto ligado a la programación orientada a objetos, un objeto es cualquier cosa del mundo real, como: una silla, un auto, un animal o una persona. Cuentan con dos características: características y comportamientos; las características se conocen como atributos y son todo lo que un objeto posea. En el caso de un auto puede ser: color, marca, modelo, número de puertas. Los comportamientos se conocen como métodos, y son todos aquellos comportamientos propios de aquel objeto, en el caso de un auto: acelerar, frenar, encender o apagar.

ENCAPSULAMIENTO

Mecanismo para reunir datos y métodos dentro de una estructura ocultando la implementación del objeto, es decir, impidiendo el acceso a los datos por cualquier medio que no sean los servicios propuestos para cumplir tal labor. La encapsulación se utiliza para resguardar la integridad de los datos contenidos en un objeto.

DIAGRAMAS

Representación gráfica de las variaciones de un fenómeno, de las relaciones que tienen los elementos o las partes de un conjunto.

RELACIÓN ENTRE CLASES

Este concepto hace referencia a la comunicación entre los objetos de distintas clases: los mensajes “navegan” por las relaciones existentes entre las distintas clases. El tipo de relación variara en base a las necesidades de cada objeto al momento de ser planificado su uso.

HERENCIA

Es el procedimiento en el que una clase hereda los atributos y métodos de otra. La clase cuyas propiedades y métodos se heredan, se conoce como clase padre/madre; y la clase que hereda las propiedades de la clase padre, es la clase hijo/hija.

POLIMORFISMO

Cualidad de polimorfo. Es la capacidad que tienen los objetos de una clase en ofrecer respuesta distinta e independiente en función de los parámetros (diferentes implementaciones) utilizados durante su invocación. El objeto como entidad puede contener diferentes tipos de valores durante la ejecución del programa.

EXCEPCIÓN

Evento que se produce cuando se ejecuta el programa de forma que interrumpe el flujo normal de instrucción. El uso de excepciones en programación cumple el rol de tratar estas situaciones anómalas que pueden suceder en la ejecución de un programa.