



Sin Rueda  
Tecnológica



# GYMKHANA

Fundamentos de Programación

1



2



3



4

## ¿Qué es la Programación?

### Parada 4.1

# 1. ¿Qué es la Programación?

**Sin Rueda Tecnológica** <Fundamentos/>

## ¿Qué es la Programación?

**Concepto**  
Es el proceso de codificar un algoritmo en el lenguaje de programación determinado, con el objetivo que sea ejecutado por el ordenador

**Principales Tipos de Programación**

- **Programación Estructurada:** Se basa en una estructura jerárquica (Top-down)
- **Programación Orientada a Objetos:** Se basa en objetos, los mismo que contienen atributos o características basados en la realidad humana
- **Programación Funcional:** Se basa en declarar y llamar funciones dentro de otras funciones para su funcionamiento

Programación Estructurada	Programación Orientada a Objetos	Programación Funcional
Instrucción 1 ↓ Instrucción 2 ↓ Instrucción 3	<b>Objeto: Auto</b>  <b>Atributos</b> Marca Color Potencia	Input X ↓ Function f01: ↓ Output f(X)

Sin Rueda Tecnológica | Frank S. Valencia | frankvalenciapinto | frankvalenciap | FrankSVP

## 2. ¿Qué es la programación orientada a objetos?

**Sin Rueda Tecnológica** POO

## Programación Orientada a Objetos ¿Qué es?

Es un paradigma de la programación, organizado en **clases** de donde se crean **objetos**. Está basado en la representación de objetos en la vida real.

Clase Auto	Objeto Auto-1	Objeto Auto-2	Objeto Auto-3
<b>Atributos</b> Matricula Marca Tipo Color <b>Métodos/Funciones</b> Avanzar() Frenar() Estacionar()	B4F945 Ferrari Coupe Celeste Avanzar() Frenar() Estacionar()	GHTY45 Toyota Camioneta Morado Avanzar() Frenar() Estacionar()	LK1876 Nissan Sedan Amarillo Avanzar() Frenar() Estacionar()

**Objetos**

Sin Rueda Tecnológica | Frank S. Valencia | frankvalenciapinto | frankvalenciap | FrankSVP

### 3. Ejercicios propuestos

- Diseña un Objeto llamado “Estudiante” e incorpórale 4 atributos y 3 métodos que consideres importantes
- Diseña un Objeto llamado “Yo”, incorpórale 5 atributos y 5 métodos que consideres importante en ti

Los ejercicios puedes hacerlo a mano o utilizando un Software de edición de texto o diagrama



De todos los tipos de paradigmas de programación la más usada es la de Programación Orientada a Objetos(POO)

La siguiente parada está en Youtube, con el título “5. ¿Qué es Sintaxis en Programación? (Gymkhana Fundamentos de Programación) | Sin Rueda Tecnológica” Nos vemos en la siguiente parada :)

[https://www.youtube.com/watch?v=-iJsR-JVqVM&list=PL\\_TEBfP-qqqhBFTT2lrqgCDSRdISZuqOW&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=-iJsR-JVqVM&list=PL_TEBfP-qqqhBFTT2lrqgCDSRdISZuqOW&index=6)