

# Programación Orientada a Objetos (POO)

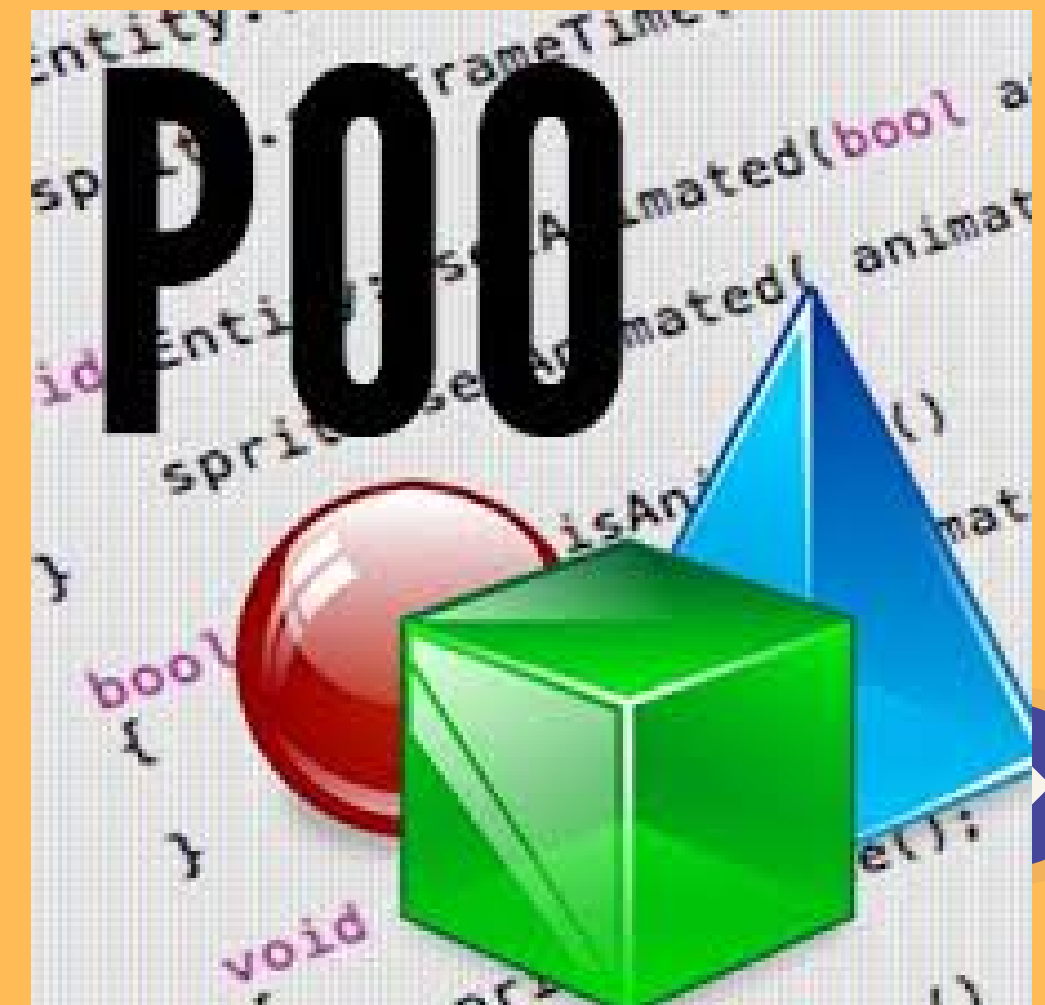
Pontificia Universidad Javeriana  
Gabriel Gómez Corredor

# Características

- Objetos
- Representa las entidades como objetos
- Instancias

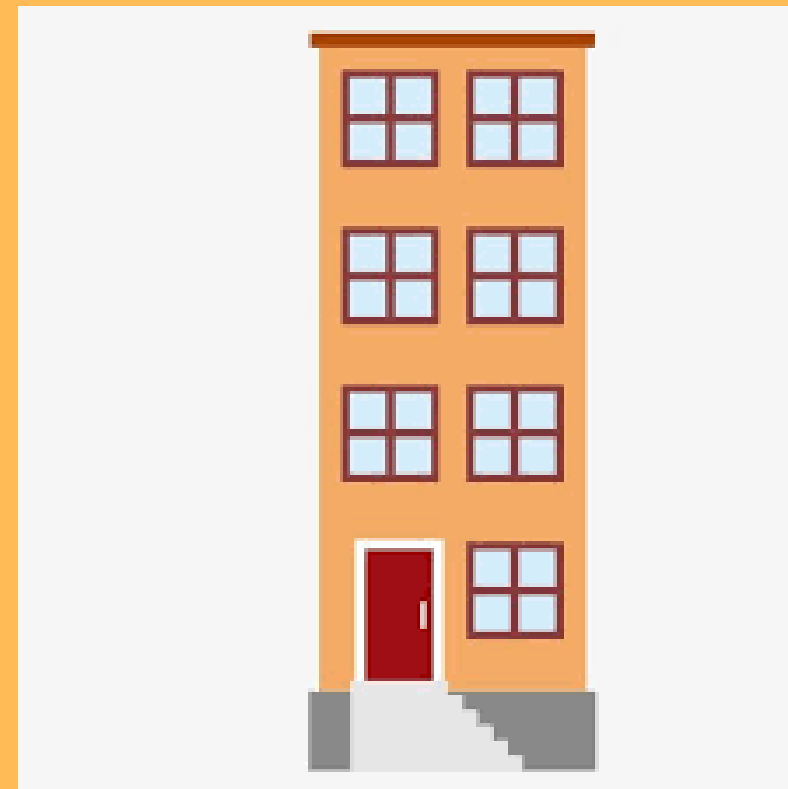
# QUE ES ?

Es un paradigma de la programación que facilita la estructuración de los componentes en un software



# Objetos

- En POO un objeto va a representar una entidad
- Tiene como función promover la comprensión del mundo real y será la base de la implementación

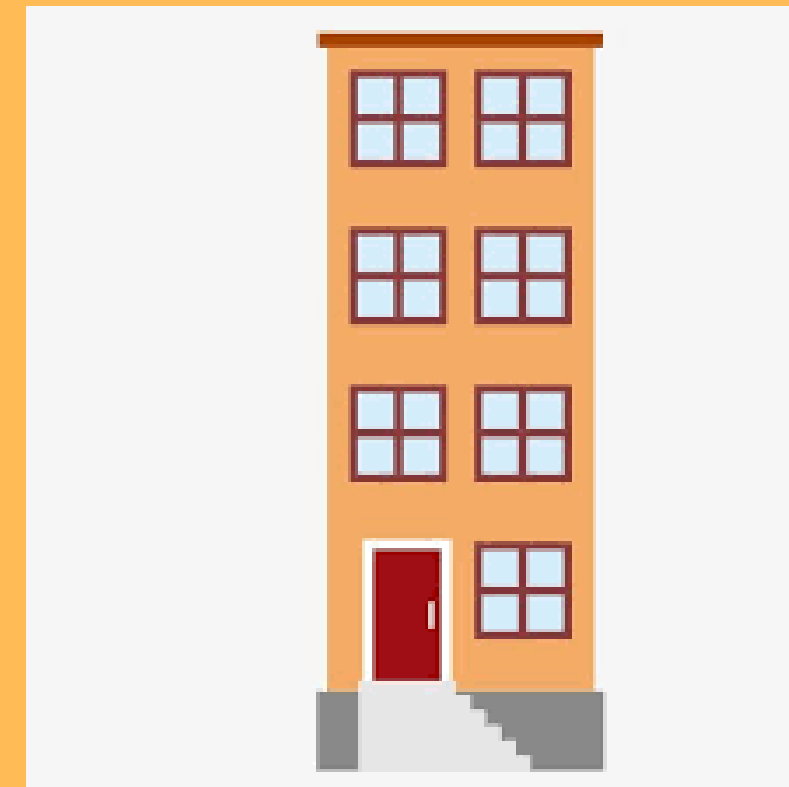


# Atributos

- Propiedades del objeto
- Son los datos que tiene el objeto



- placa
- marca
- color
- modelo



- altura
- num\_pisos
- cant\_residentes



# Comportamiento del objeto

El comportamiento del objeto se refiere a los servicios que este presta



## Propiedades:

- digito1
- digito2

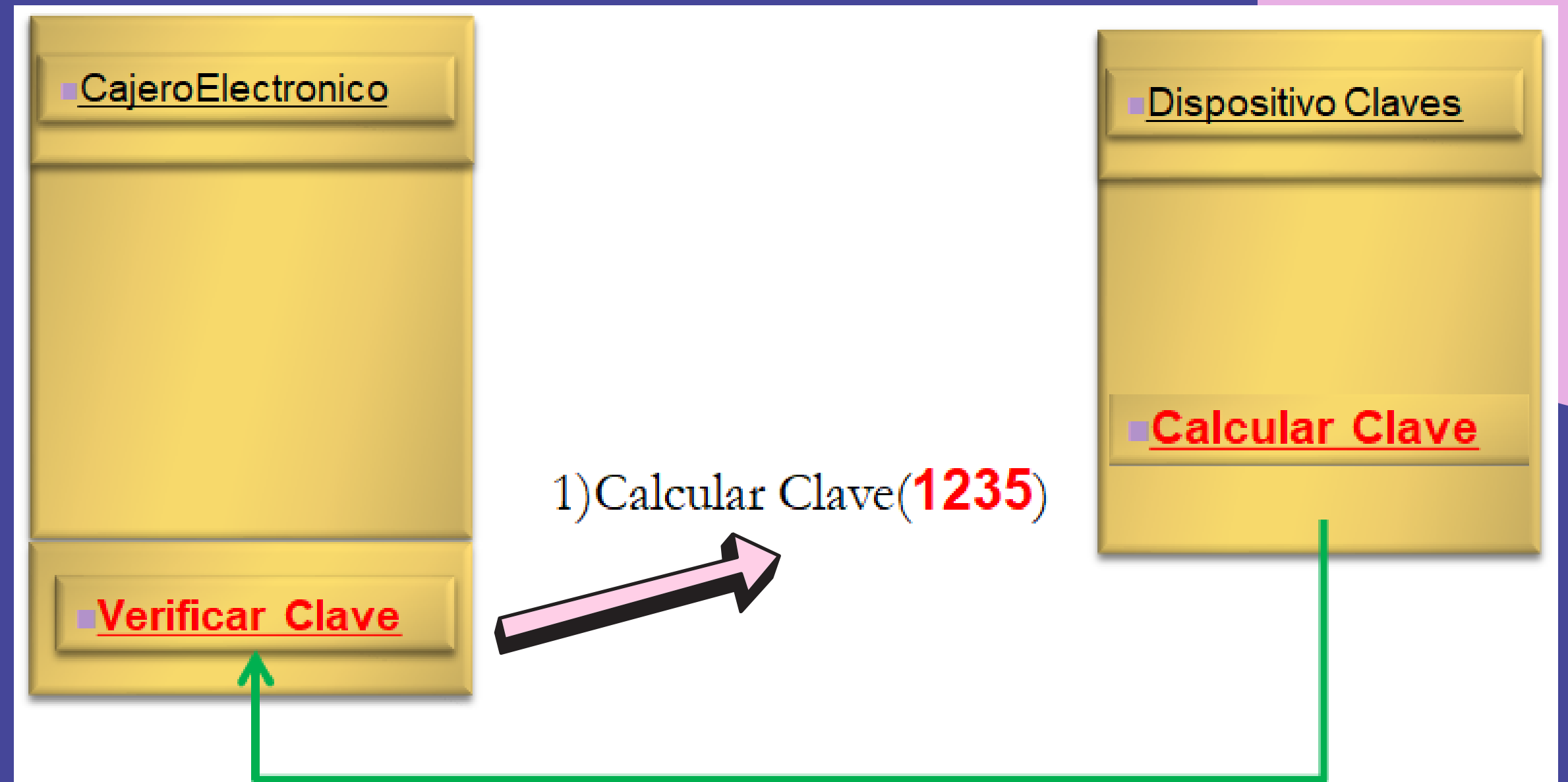
## Métodos:

- Sumar()
- Restar()
- Multiplicar()
- Dividir()

# Interacción entre objetos

Al enfrentarnos a un software real, nuestros objetos tendrán que interactuar entre ellos

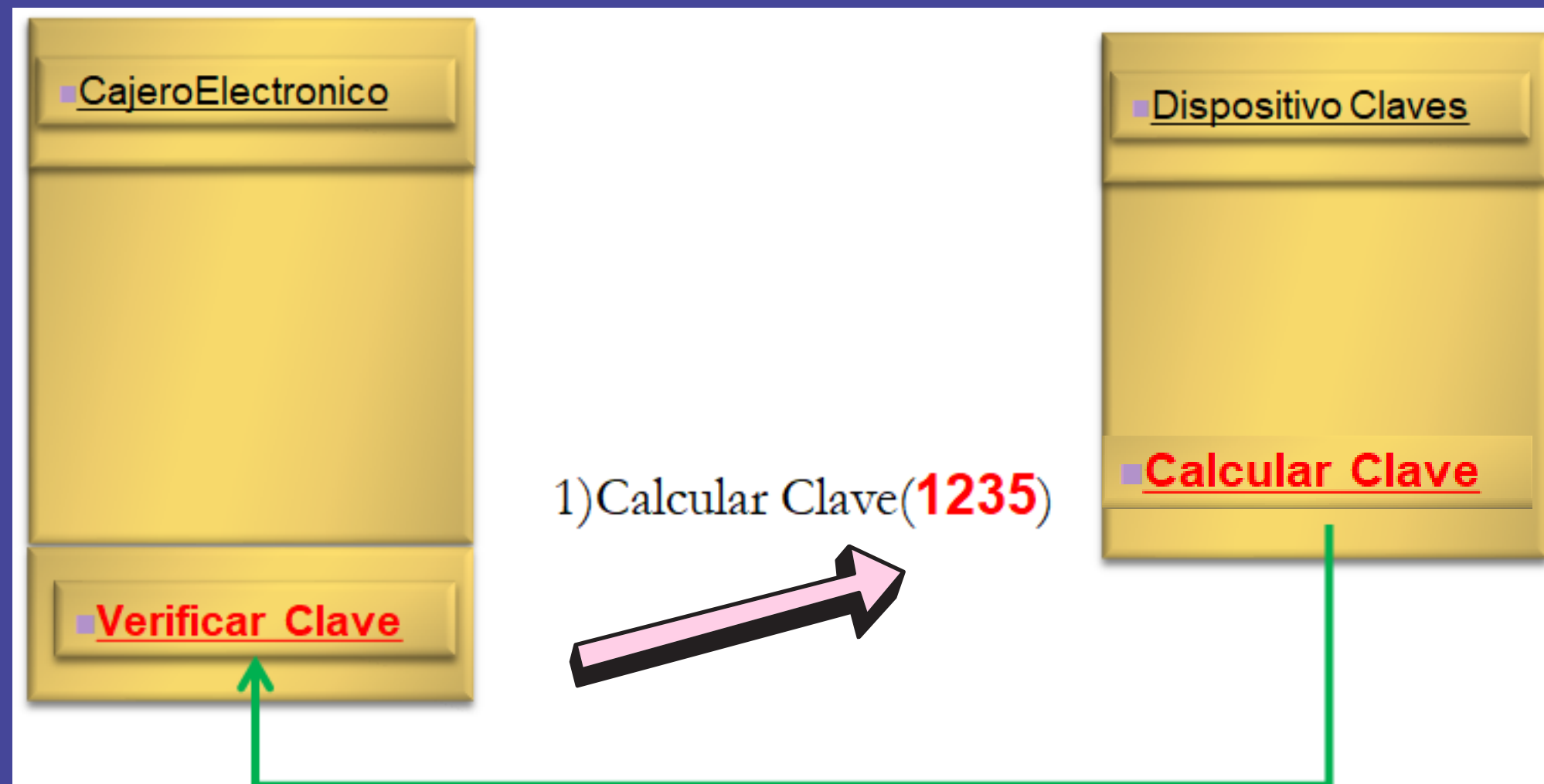
El objeto cajeroElectronico necesitará verificar su clave, para ello necesita del objeto Dispositivo Claves para que haga su labor



# Mensajes

Para que un objeto realice una tarea se le debe enviar un mensaje

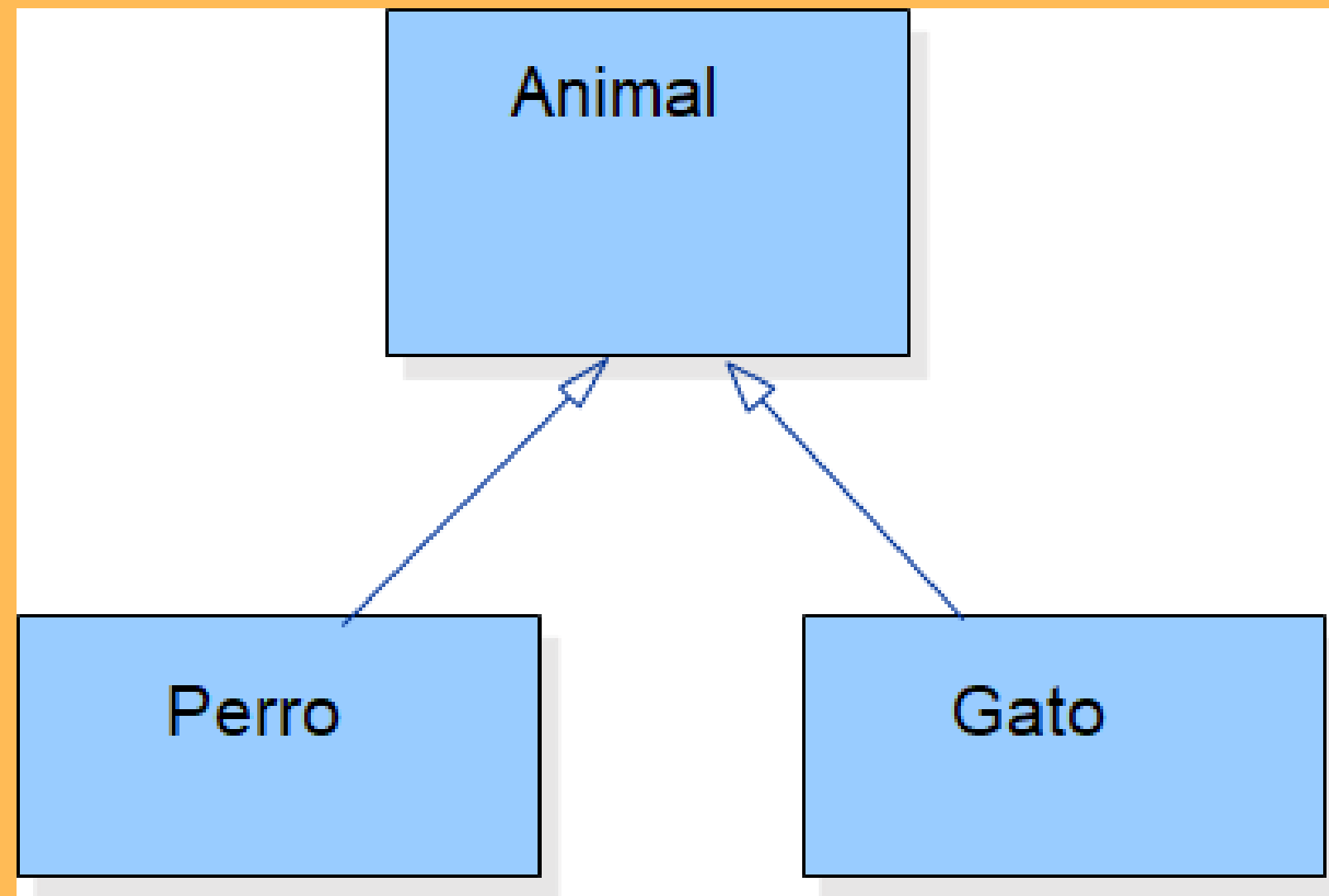
- Solo se le pueden enviar mensajes a objetos que entiendan el mensaje
- El objeto que recibe el mensaje deber tener un método para que maneje el mensaje recibido
- Los valores que viajan en el mensaje se llaman argumentos/parámetros



# Herencia

una clase adquiere las:

- propiedades (atributos)
- comportamiento (métodos) de otra.



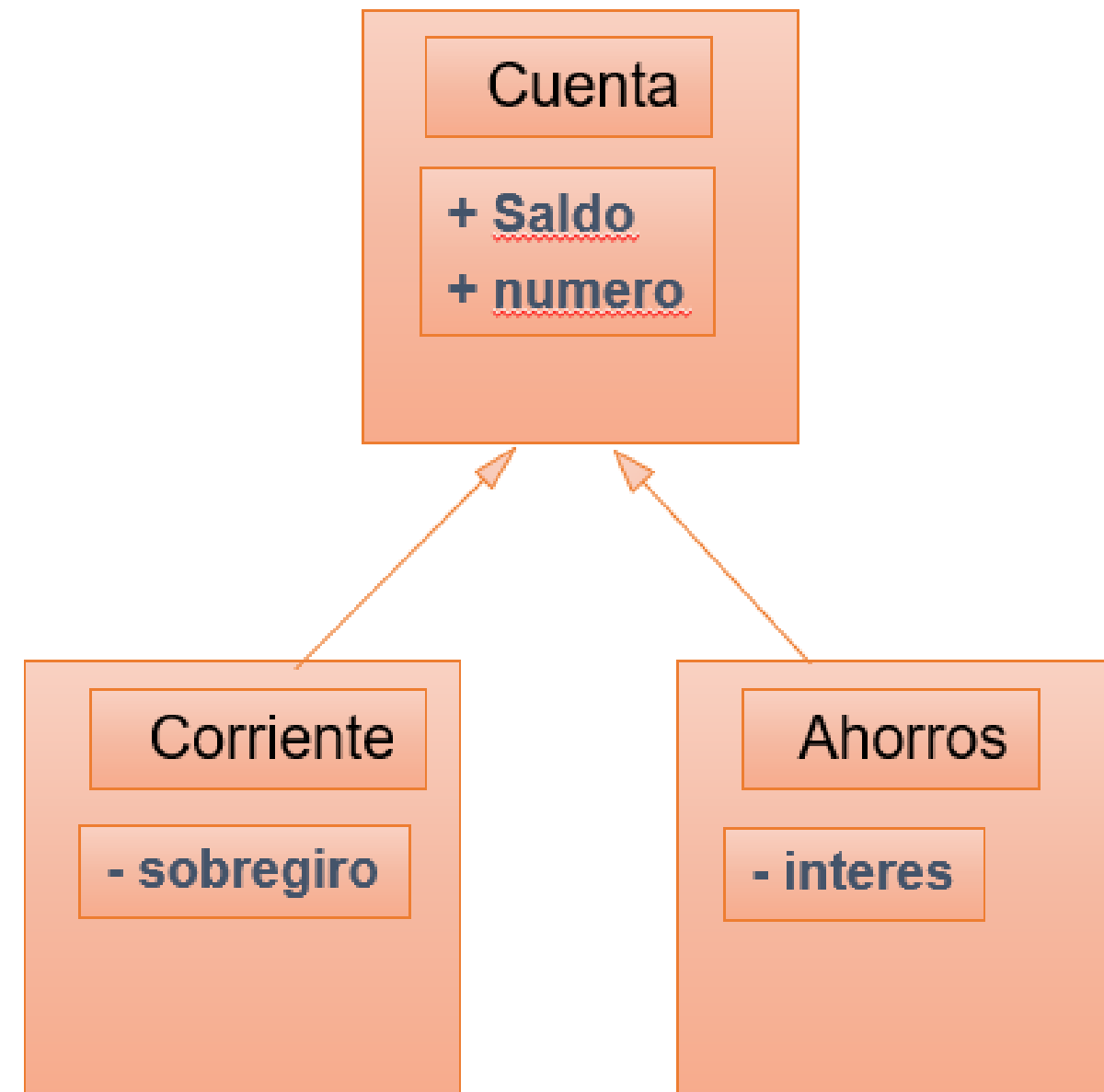


# Ejemplo



La clase Corriente hereda  
los atributos  
de Cuenta

\* En total Corriente tiene 3  
atributos



# Concepto de Herencia

Se puede definir una clase a partir de otra ya existente  
Heredando sus atributos y métodos,

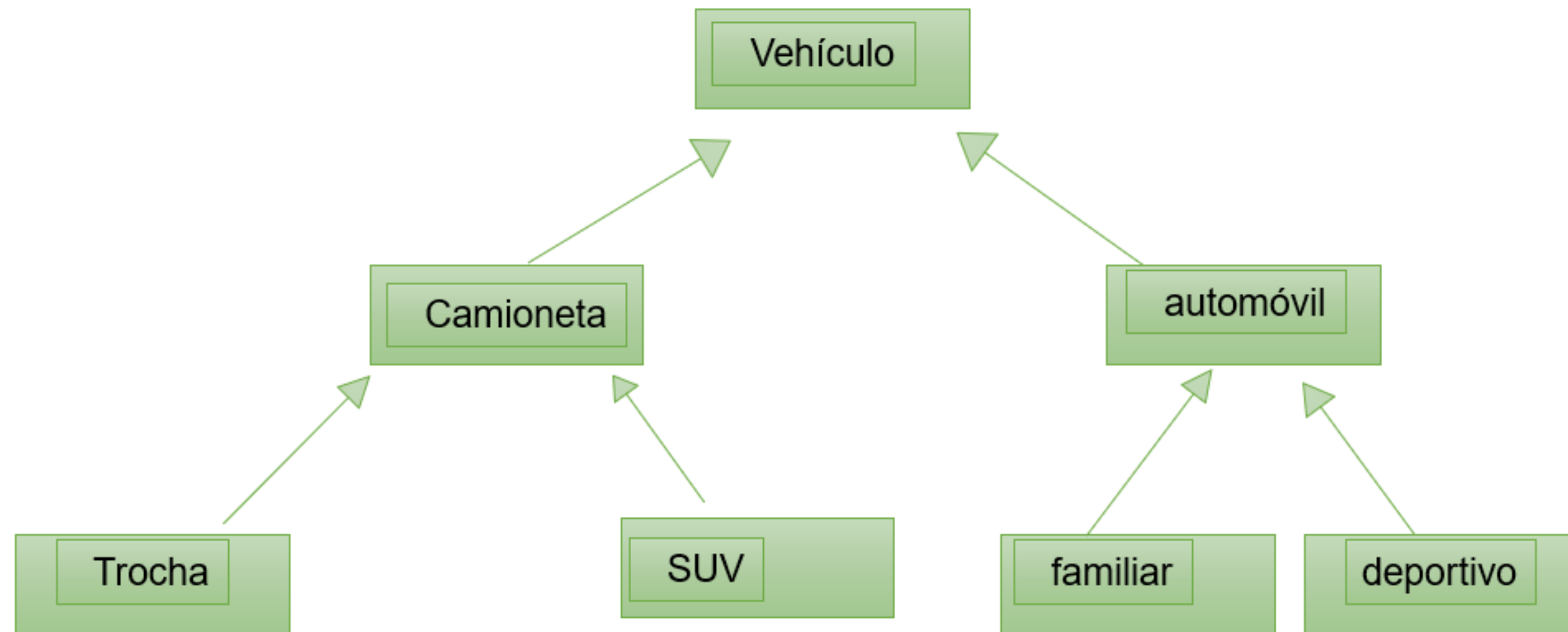
Y siendo posible:

- añadir nuevos elementos (atributos o métodos)
- Redefinir métodos



# Jerarquía

Especialización: iniciando arriba y se descompone



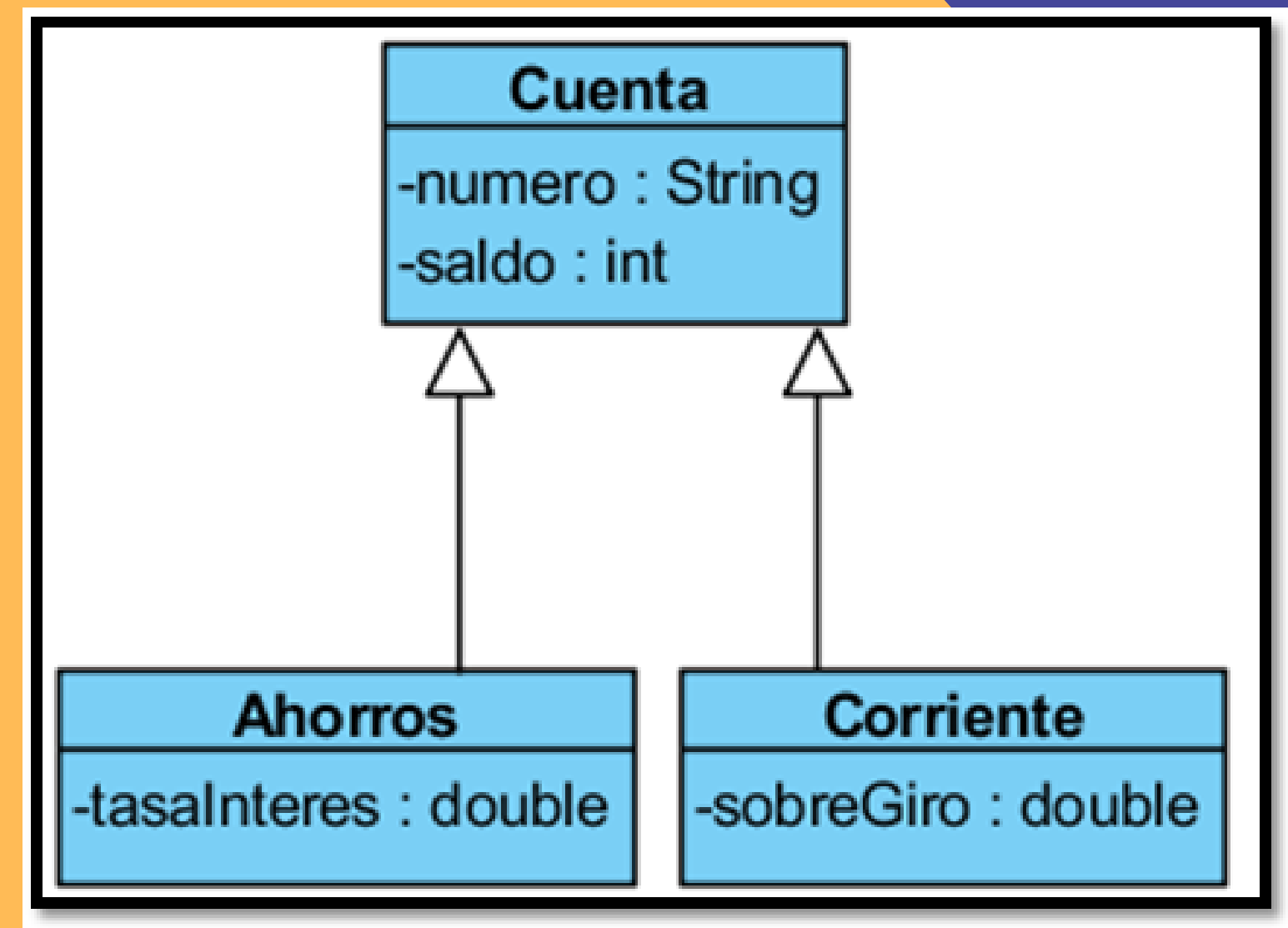
Generalización: iniciando abajo y se abstrae hacia arriba

# Relación de Generalización

Características:

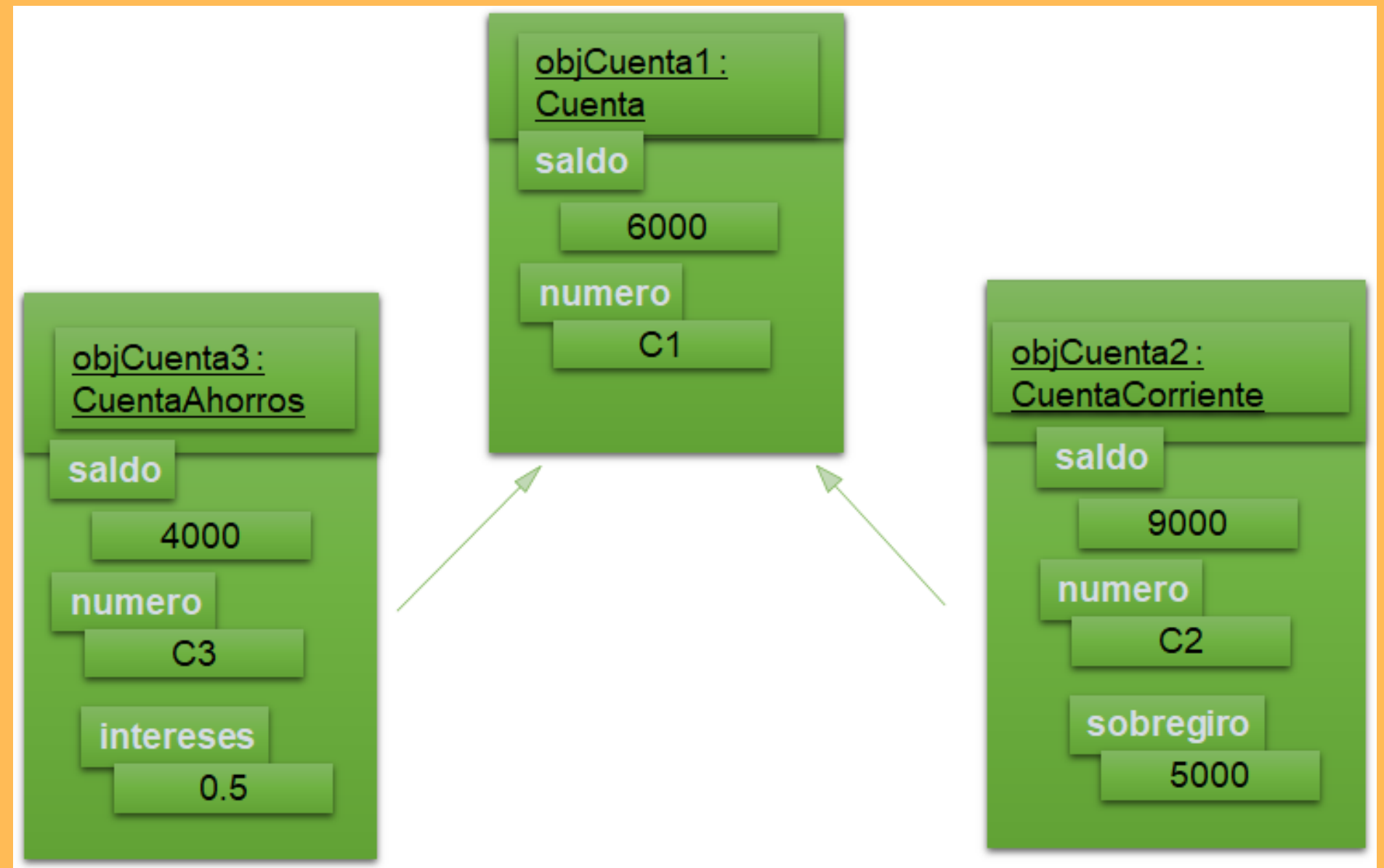
- Clase padre (Superclase)
- Clase hijo (Subclases)

La generalización tiene un triángulo apuntando a la superclase.



No se heredan valores !!

# Herencia



# Ejercicio

Dibujar un diagrama de herencia donde este represente un caso de la vida real

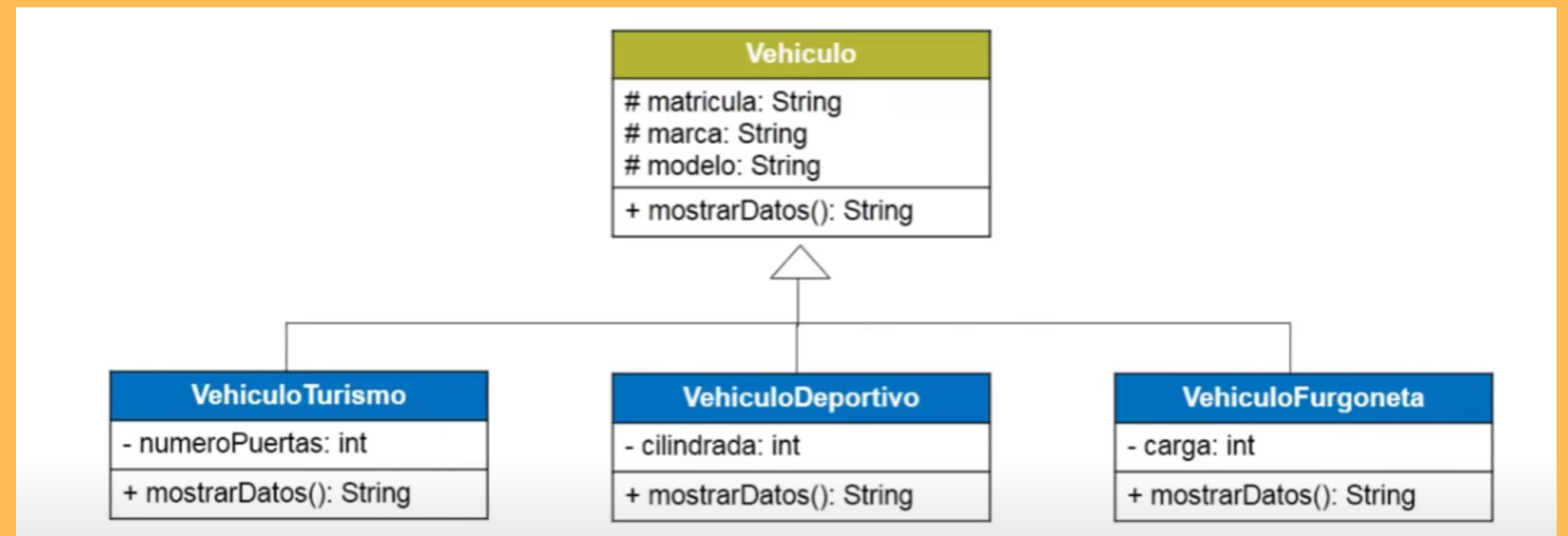
Que contenga:

- una superclase
- más de una subclase
- atributos del padre y atributos extra de los hijos
- métodos

# Polimorfismo

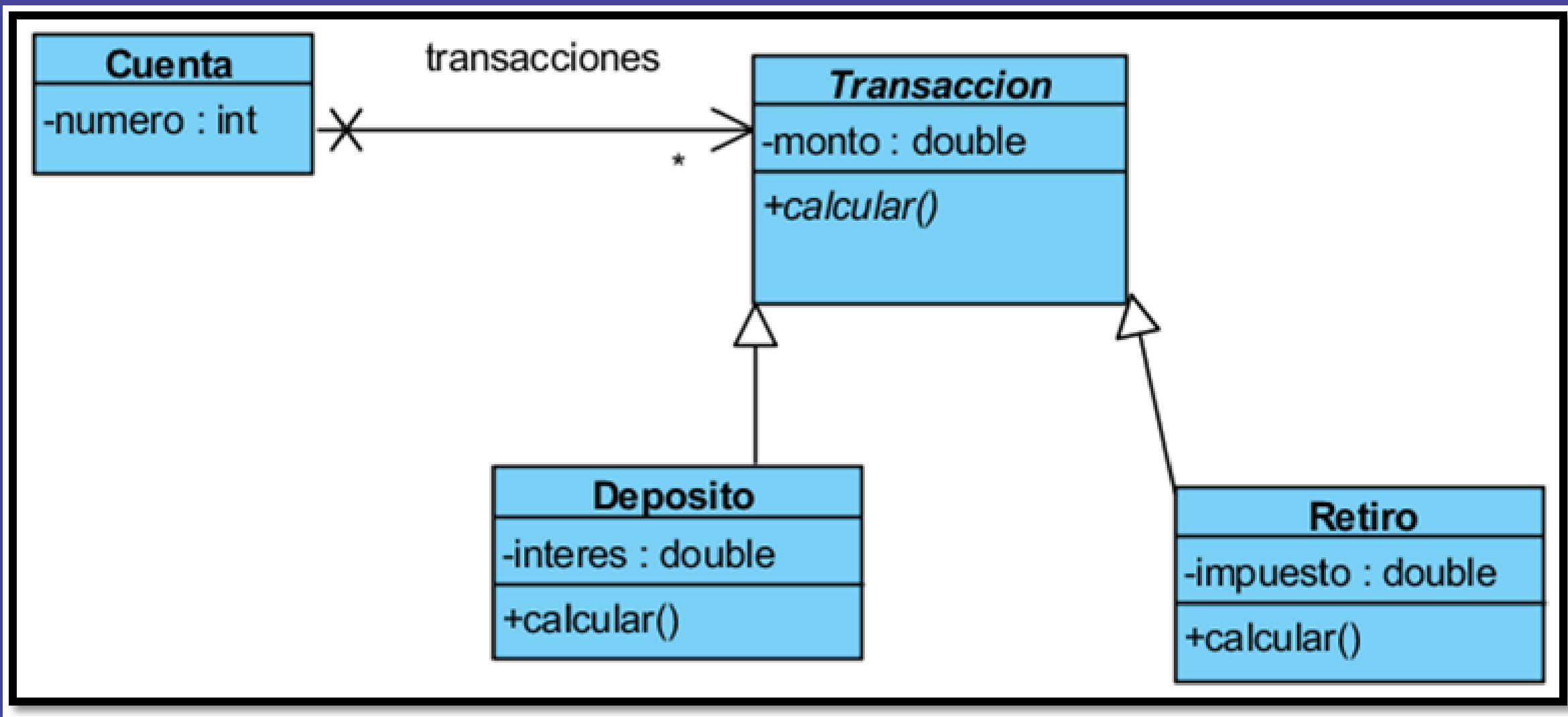
En una relación de herencia, un objeto de la superclase puede almacenar un objeto de cualquiera de sus subclases

Poli: muchas  
morfismo: forma



# Polimorfismo

El mismo método puede causar que diferentes acciones ocurran, dependiendo del tipo del objeto en el cual el método es invocado.



- Método `calcular()` en la superclase es abstracto
- Las clases **Depósito** y **Retiro** deben implementar sus métodos `calcular()`



# Encapsulamiento

Nos permite ocultar o restringir el acceso a los atributos y/o métodos de una clase

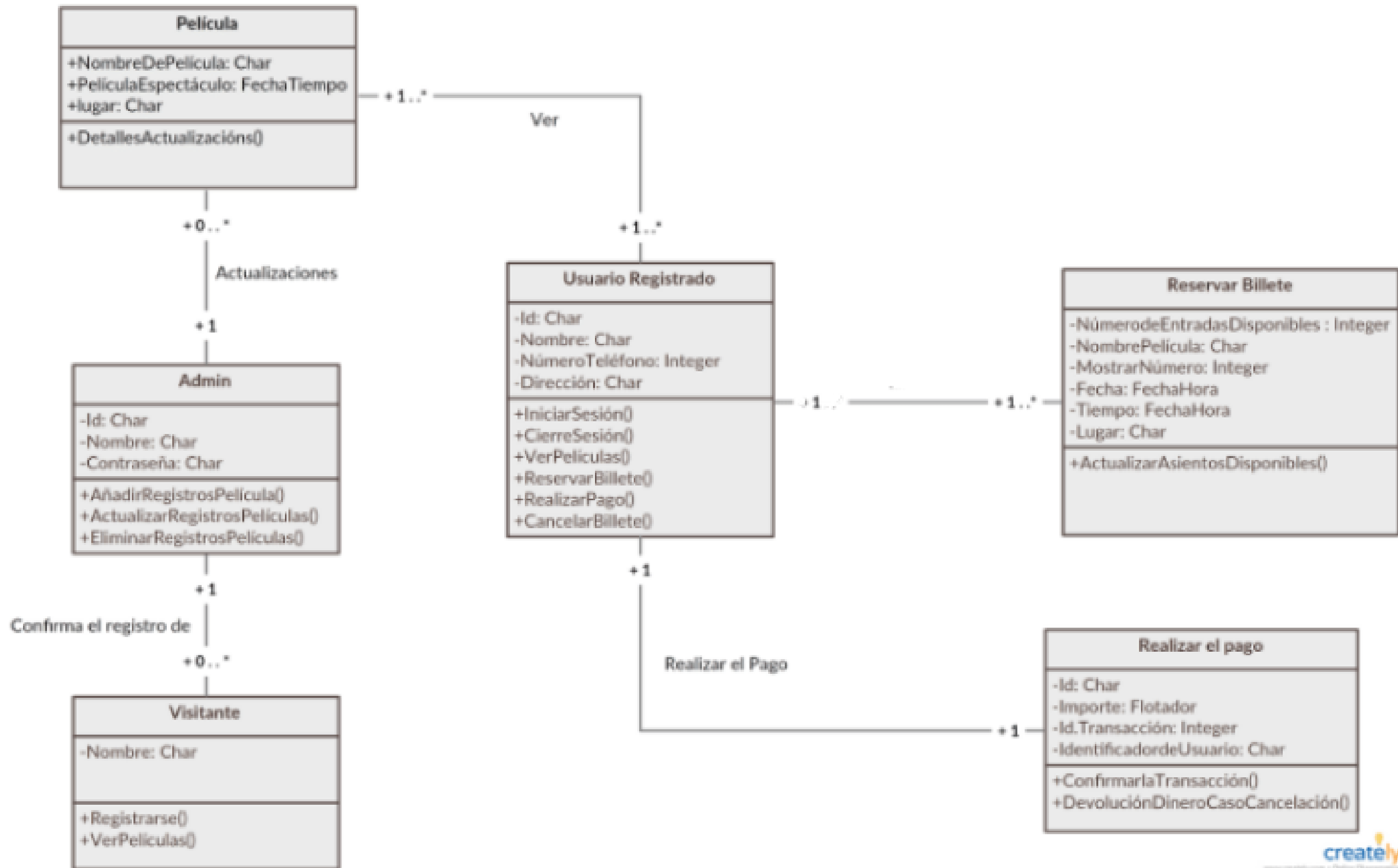
## Existen 3 niveles de acceso

- **Public:** Todos pueden acceder a los datos o métodos de una clase (+)
- **Protegido:** No son publicas, solo son accesibles dentro de su clase y por sus subclases (#)
- **Privado:** Solo accesible dentro de la propia clase (-)

# Diagrama de clases

## Características

- Entidades
- Relaciones
- Cardinalidad
- Navegación



# Ejercicio

Realizar un diagrama de clases, que represente un caso de la vida real

Que contenga:

- Todas las características de POO

# Recordemos conceptos POO

<https://padlet.com/gomezcgabriel1998/vozm001xfiy4zdf>

Lucidchart

Crear una universidad con entidades, atributos, y relaciones

# Clases vs Objeto

**Clase:** es la estructura o el molde que puede tomar un objeto

**Objeto:** Es un tipo de dato que surge a partir de una clase

## Clase

```
public class Vehiculo {  
    // Declaramos los atributos  
    protected String color;  
    protected int puertas;  
    protected int asientos;  
  
    public String getColor(){  
        return this.color;  
    }  
    public int getPuertas(){  
        return this.puertas;  
    }  
    public int getAsientos(){  
        return this.asientos;  
    }  
}
```

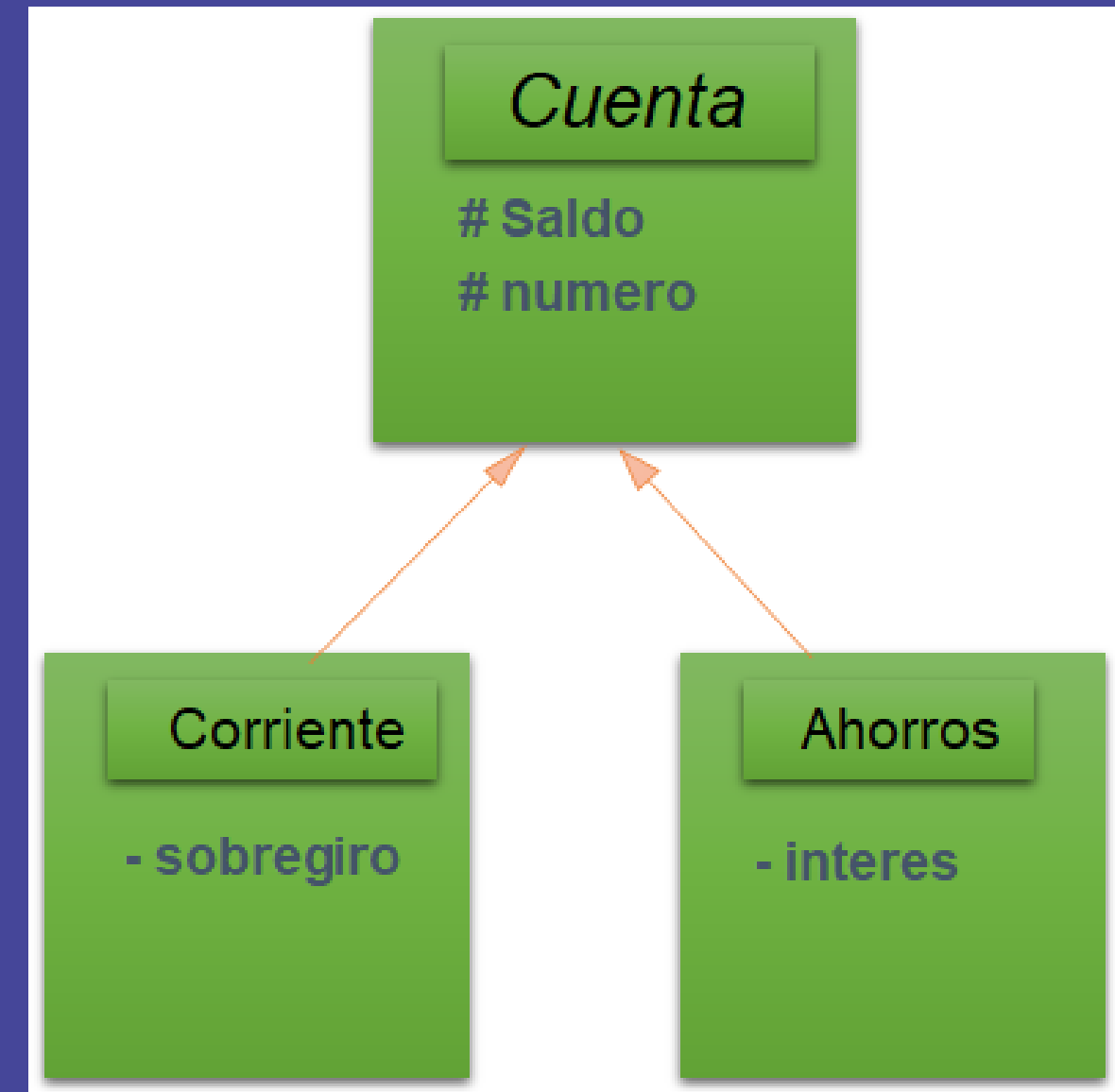
## Objeto

```
public class Polimorfismo {  
    public static void main(String[] args) {  
        // Creamos los 2 objetos Vehiculo  
        Vehiculo objVehiculo1 = new Vehiculo("Rojo",2,3);  
        Vehiculo objVehiculo2 = new Vehiculo();  
        // Mostramos los datos para ambos objetos  
        System.out.println("Color Vehiculo1 : " + objVehiculo1.getColor());  
        System.out.println("Puertas Vehiculo1 : " + objVehiculo1.getPuertas());  
        System.out.println("Asientos Vehiculo1 : " + objVehiculo1.getAsientos());  
        System.out.println();  
        System.out.println("Color Vehiculo2 : " + objVehiculo2.getColor());  
        System.out.println("Puertas Vehiculo2 : " + objVehiculo2.getPuertas());  
        System.out.println("Asientos Vehiculo2 : " + objVehiculo2.getAsientos());  
    }  
}
```

# Clases abstractas

- Una clase abstracta es aquella que es muy general y que no puede ser instanciada, es decir **no** se pueden crear objetos de ella.

Se da en las relaciones de herencia



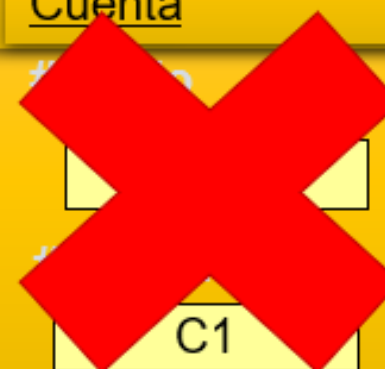
# Clases abstractas

Cuando se define una superclase, no necesitamos crear instancias de dicha superclase

No se puede hacer

```
Cuenta cta = new Cuenta("C100", 200);
```

objCuenta1 :  
Cuenta



C1

objCuenta2 :  
CuentaCorriente

saldo  
9000

numero  
C2

sobregiro  
5000

objCuenta3 :  
CuentaAhorros

saldo  
4000

numero  
C3

intereses  
0.5

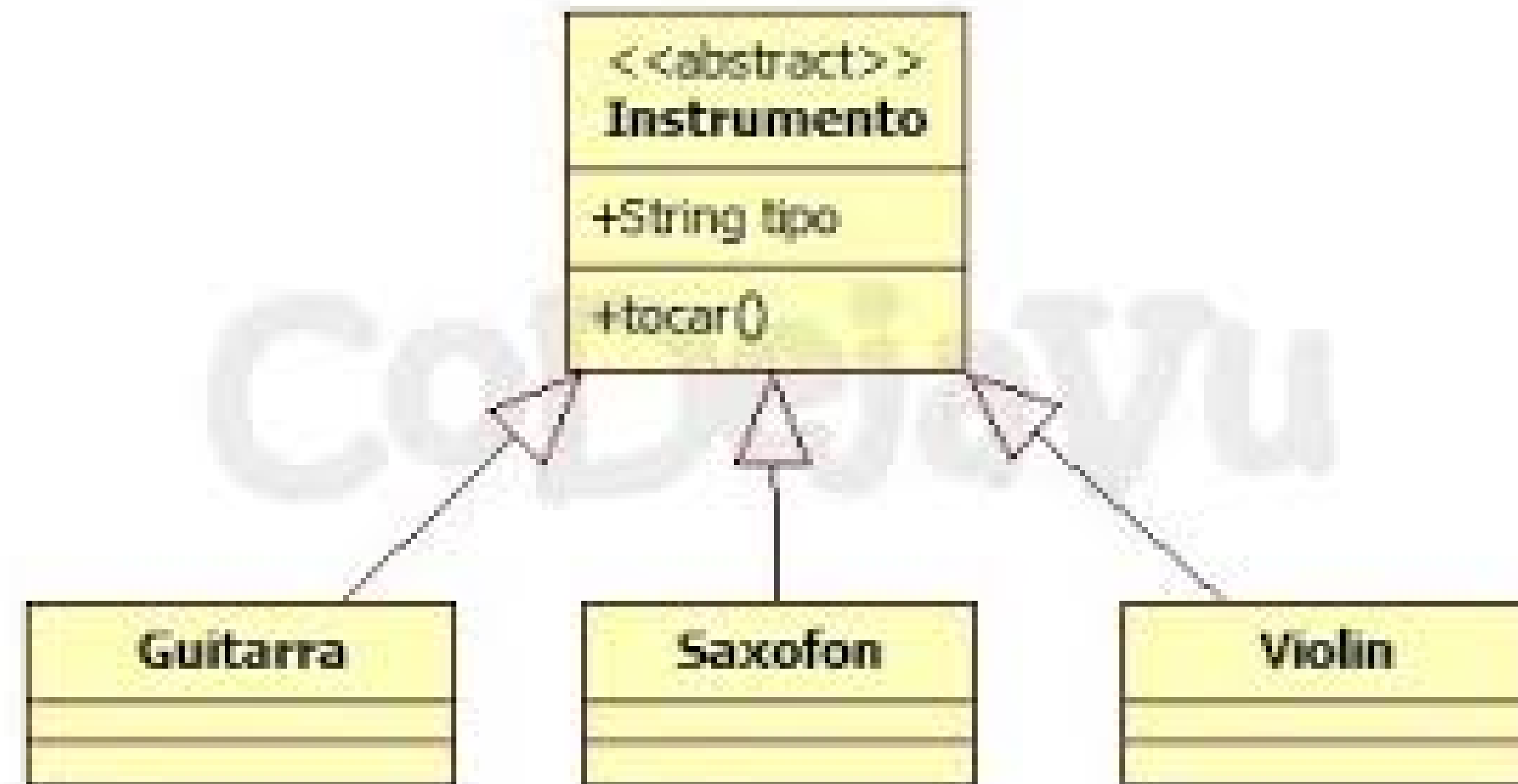


# ¿Qué ofrecen estas clases?

- Las clases abstractas representan un conjunto de servicios (métodos) que ofrece la clase.

El término “abstracto” en programación puede entenderse como que está definido pero no implementado.

# Ofrecen métodos



# Sobreescritura en la herencia

- Métodos abstractos deben ser obligatoriamente sobrescritos en las subclases que heredan de la superclase que los contiene
- las subclases deben encargarse de implementar dicho método

```
public abstract class Cuenta {  
  
    public abstract double disponible();  
}
```

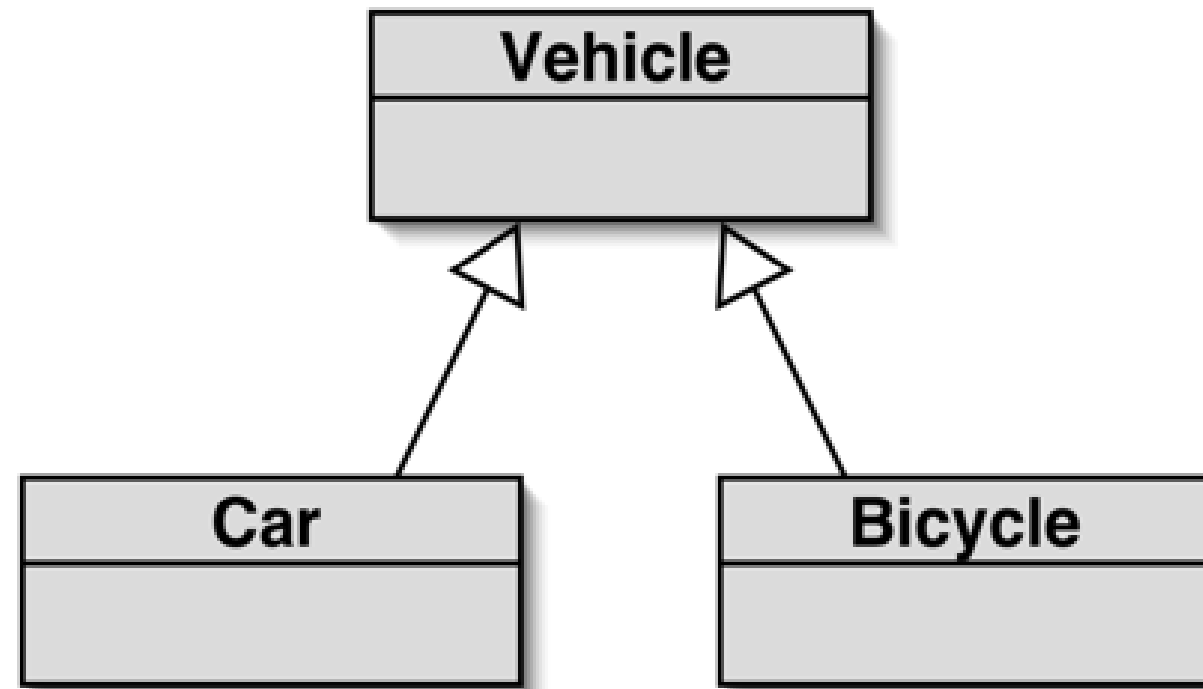
```
public class Ahorros extends Cuenta {  
  
    private double tasaInteres;  
  
    @Override  
    public double disponible() {  
        return this.getSaldo() + this.tasaInteres;  
    }  
}
```

```
public class Corriente extends Cuenta {  
  
    private double sobreGiro;  
  
    @Override  
    public double disponible() {  
        return this.getSaldo() + this.sobreGiro;  
    }  
}
```



# Polimorfismo ?

Objetos de las subclases pueden ser asignados variables de la superclase



```
Vehicle v2 = new Car();  
Vehicle v3 = new Bicycle();
```

# Ejercicio

Crear un diagrama de clases con una relación de herencia teniendo a la superclase como una clase abstracta

# Modularidad

## Que es?

Es una practica de programación que consiste en descomponer un programa en pequeños módulos que pueden compilarse por separado pero pueden comunicarse con otros modulos

# Modularidad

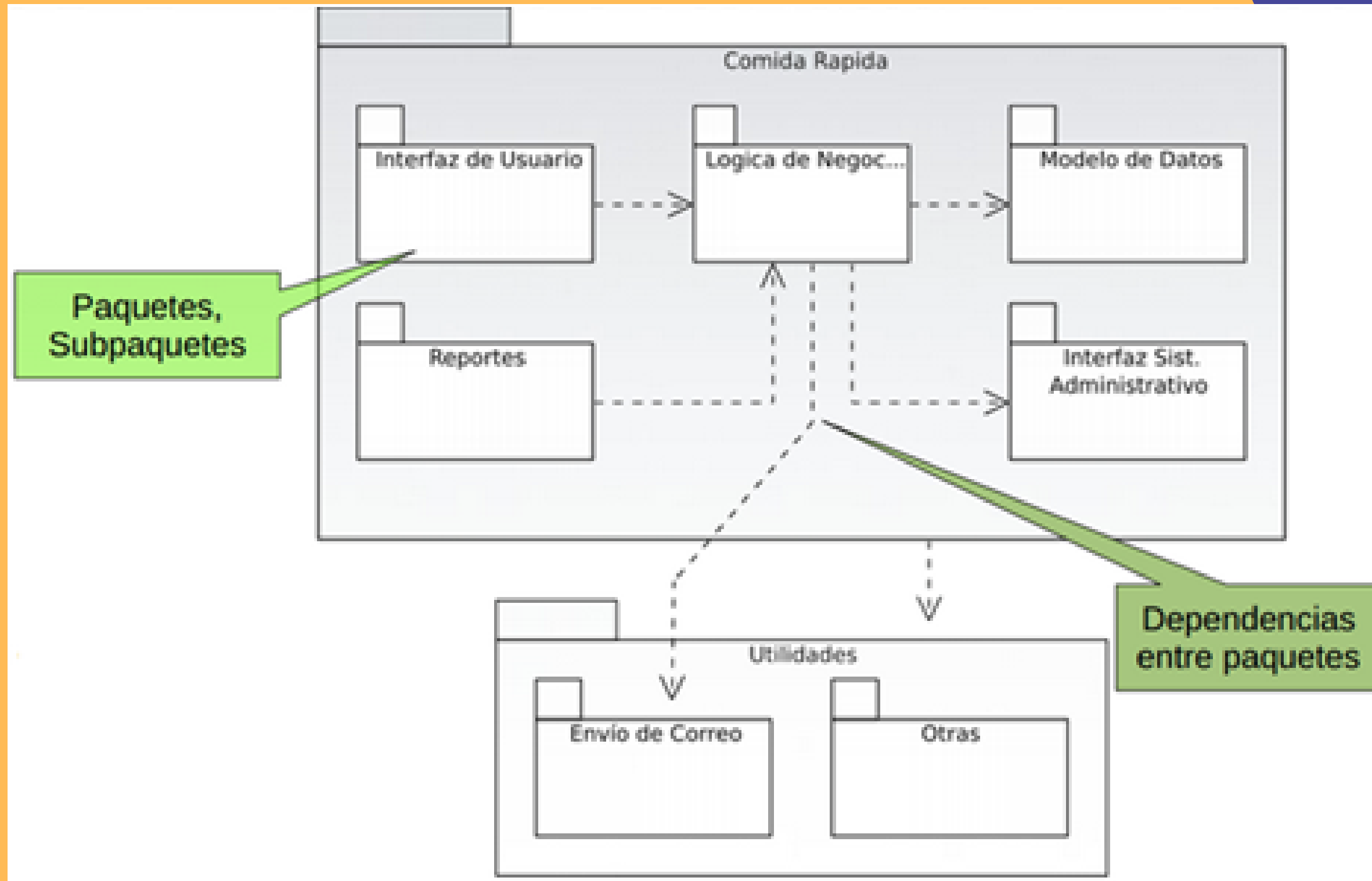
Principios:

- Capacidad de descomponer un sistema complejo
- Capacidad de componer a través de sus módulos
- Comprensión del sistema en partes

**Divide y vencerás**



# Modularidad

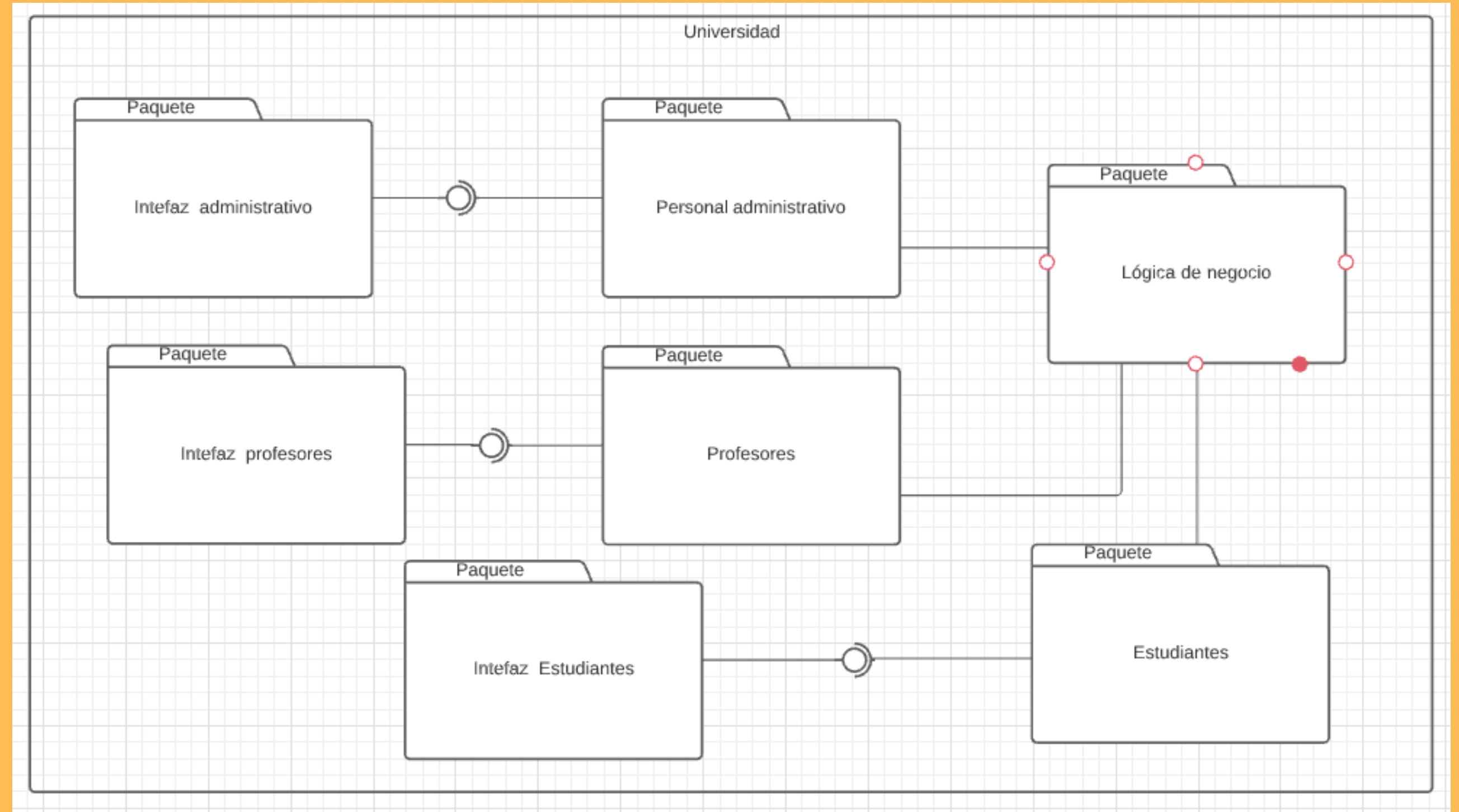




# Modularidad

Descomponer el programa en módulos

Comunicación entre módulos



# Ocultamiento

Algunos de los elementos de nuestro objeto no pueden ser vistos ni mucho menos modificados por otros objetos ajenos

**Encapsulamiento:** Por medio de permiso de accesibilidad en atributos

**Ocultamiento:** Por medio de métodos de la clase (getters y setters)

# Ocultamiento

```
class Vehiculo{

    private String placa, marca, modelo;
    private int kilometraje;

    Vehiculo( String placa, String marca, String modelo,int kilometraje){
        setPlaca(placa);
        setMarca(marca);
        setModelo(modelo);
        setKilometraje(kilometraje);
    }
    /* Metodos Modificadores */
    public void setPlaca(String n){ placa = n; }
    public void setMarca(String a){ marca = a; }
    public void setModelo(String c){ modelo = c; }
    public void setKilometraje(int e){ kilometraje = e; }
    /* Metodos Accesores */
    public String getPlaca(){ return placa; }
    public String getMarca(){ return marca; }
    public String getModelo(){ return modelo; }
    public int getKilometraje(){ return kilometraje; }
```



# Ejercicio

Crear un diagrama que represente una universidad, aplicando los conceptos anteriormente planteados

