

Entornos de desarrollo

Lenguajes Orientados a Objetos

MARTA GARRIDO VEGA
marta.garrido@iessanandres.com
IES SAN ANDRÉS
CURSO 2019-2020

Definiciones

Después de comprender que la programación estructurada no es útil cuando los programas se hacen muy largos, es necesaria otra técnica de programación que solucione este inconveniente. Nace así la Programación Orientada a Objetos (en adelante, P.O.O.).

Los lenguajes de programación orientados a objetos tratan a los programas no como un conjunto ordenado de instrucciones (tal como sucedía en la programación estructurada) sino como un conjunto de objetos que colaboran entre ellos para realizar acciones.

Evolución

- **En la P.O.O. los programas se componen de objetos independientes entre sí que colaboran para realizar acciones.**
- **Los objetos son reutilizables para proyectos futuros.**
- Su primera desventaja es clara: no es una programación tan intuitiva como la estructurada.
- A pesar de eso, alrededor del 55% del software que producen las empresas se hace usando esta técnica.

Razones de su uso

- El código es reutilizable.
- Si hay algún error, es más fácil de localizar y depurar en un objeto que en un programa entero.

Características:

- Los objetos del programa tendrán una serie de atributos que los diferencian unos de otros.
- Se define clase como una colección de objetos con características similares.
- Mediante los llamados métodos, los objetos se comunican con otros produciéndose un cambio de estado de los mismos.
- Los objetos son, pues, como unidades individuales e indivisibles que forman la base de este tipo de programación.

Principales lenguajes orientados a objetos: *Ada, C++, VB.NET, Delphi, Java, PowerBuilder, etc.*

MARTA GARRIDO VEGA
IES SAN ANDRÉS

marta.garrido@iessanandres.com
CURSO 2019-2020