**Programación O.O.**

Analizar, Diseñar y Construir programas a partir de objetos (identificar, características (atributos y comportamiento), relacionar).

**Conceptos***: #Aplicarlo en Java.*

*+Abstracción:* Representación, inexacta de la realidad (capacidad humana) que omite detalles para enfocarse en lo importante.

Conceptos de los Objetos:

1)Encapsulamiento: Propiedad de esconder información (public,private,protected), para simplificar y proteger datos.

2) Clases: Un “Molde” que define los atributos y el comportamiento que tendrá el objeto, no define por sí mismo al tipo de objeto.

3)Atributos: Espacios en memoria que funciona como variable que pertenece a la clase.

4)Métodos: Operaciones que nos permite mostrar, editar o cambiar el atributo de un objeto (interfaz).

5)Instanciación: El proceso mediante el cual yo creo el objeto mediante la clase que yo cree.

6)Herencia: Atributos y métodos que se comparten o se heredan y son hasta cierta medida modificable (relación padre:clase base o superclase, hijo:derivadas o subclase). \*sobreescritura: Cambiar la propiedades heredados de un método.= Polimorfismo.

7)Polimorfismo: Capacidad de tratar objetos diferentes como si fuera uno mismo.

\*sobrecarga:Dos o más métodos con el mismo sobre que difieren en el tipo o la cantidad de parámetros.

8)Modularidad: Agrupamiento lógico de clases.