

**Nombre:** Janeth Katherine Oyasa Sepa

**Carrera:** Electrónica y Automatización

**Materia:** Programación Orientada a Objetos

***PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS***

En el desarrollo de esta clase introductoria pudimos ir conociendo aspectos básicos de la programación orientada a objetos (POO), la cual podemos definir como un paradigma de programación que puede innovar la forma de obtener resultados. Una de las características de la POO es la manipulación que los objetos tienen de los datos de entrada para obtener datos de salida específicos, que proporciona a cada objeto una funcionalidad especial.

Los fundamentos prinmordiales de la POO son la abstracción, encapsulamiento, polimorfismo y la herencia, cada uno de ellos constituye una parte importante en el desarrollo exitoso de este paradigma.

Uno de los beneficios que más sobresale de este paradigma es el aumento de capacidad de controlar un software con características complejas, lo que resulta productivo en el desarrollo de proyectos de gran índole además del manejo de aplicaciones de estructuras de datos de gran tamaño.

Otro de los conceptos que clarificamos en la clase son los objetos, que posee datos y métodos donde mediante una clase se puede crear muchos objetos; los atributos, donde esta toda la información de un usuario; los métodos, donde se encuentra la información de las acciones que puede realizar el usuario; las clases, donde se pueden crear varios usuarios sin tener que escribir nuevamente el código y las instancias; que crean un objeto a partir de una clase.

Decimos entonces que la POO nos permite analizar de forma los problemas para enfocarlos en la escritura de un programa que se base en términos de objetos, propiedades y métodos. Mantener un enfoque de programador es indispensable a la hora de aplicar la POO, es una verdad conocida que todo lo que nos rodea es un objeto programable tan solo debemos formar un pensamiento sustentado en objetos, mismo que se planea desarrollar a lo largo del semestre.