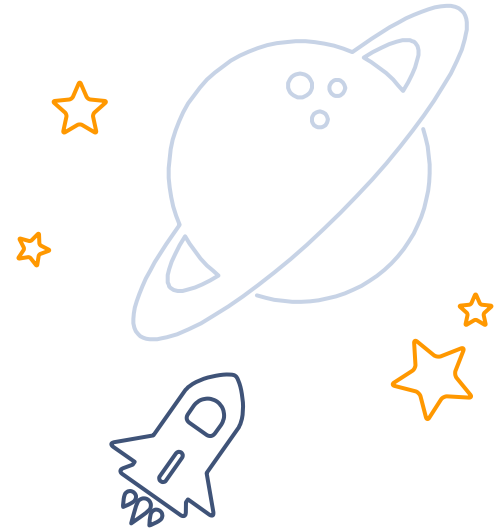


PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

¿Qué es?

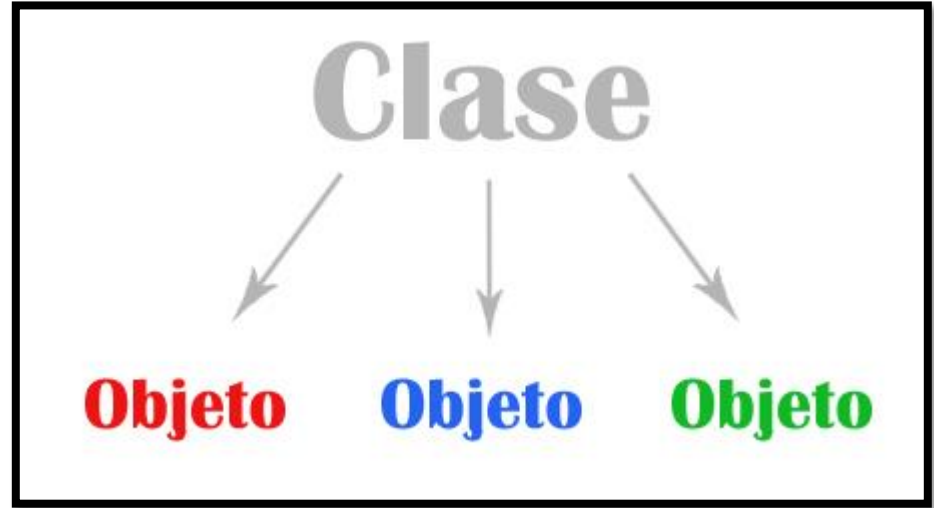
Es un paradigma de programación, es decir, un modelo o un estilo de programación que se basa en el concepto de clases y objetos. Este tipo de programación se utiliza para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizables de planos de código (clases) para crear instancias individuales de objetos.



¿Qué es una clase?

Es una plantilla para la creación de objetos.

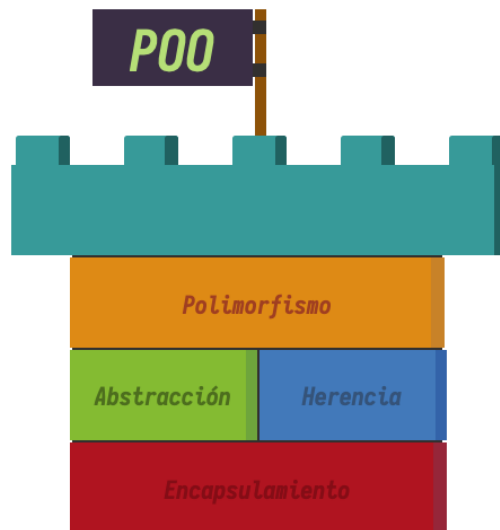
Permiten abstraer atributos y metodos(acciones) de un objeto de la vida real.



Principios de la Programación Orientada a Objetos

Son 4 los principios:

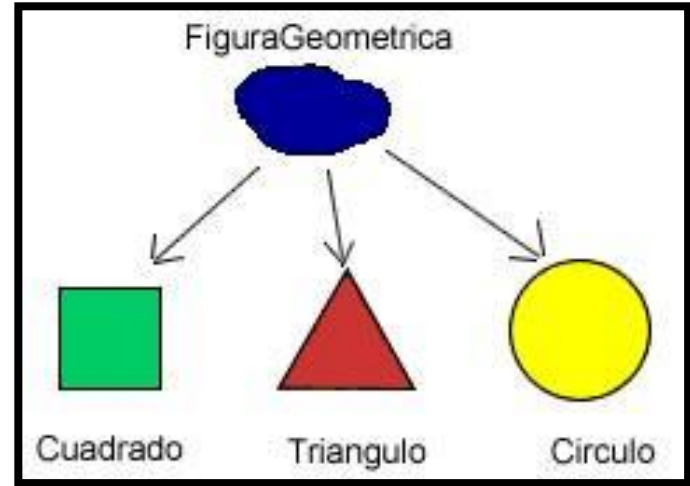
- Abstracción
- Herencia
- Polimorfismo
- Encapsulamiento





Abstracción

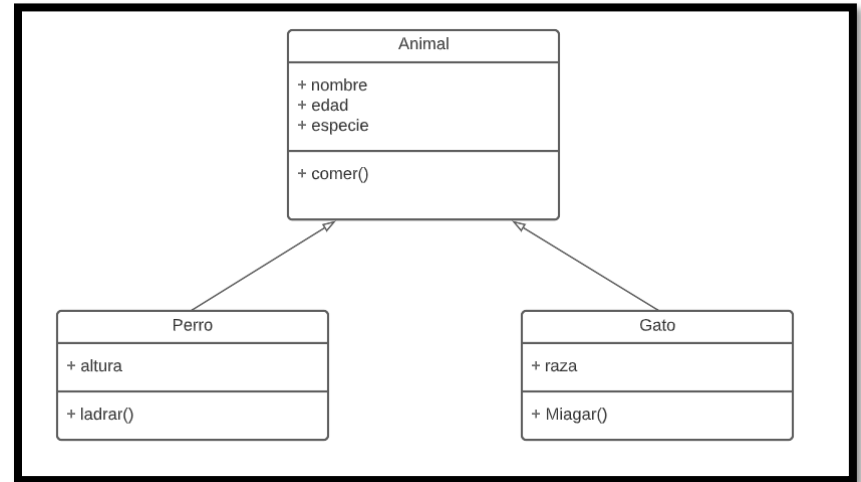
Consiste en captar las características y funcionalidades que un objeto desempeña y estos son representados en clases por medio de atributos y métodos de dicha clase.





Herencia

Define relaciones jerárquicas entre clases, de forma que atributos y métodos comunes puedan ser reutilizados. Las clases principales extienden atributos y comportamientos a las clases secundarias.





Polimorfismo

Es la capacidad que tienen los objetos de responder de forma diferente mediante la llamada de un método(acción).





Encapsulamiento

Se denomina encapsulamiento al ocultamiento del estado, es decir, de los datos miembro de un objeto de manera que solo se pueda cambiar mediante las operaciones definidas para ese objeto.



**variable
variable
variable**

