

INTRODUCCIÓN A LA TERMINOLOGÍA DE POO

1 ABSTRACCION DE DATOS

Consiste en aislar un determinado elemento sobre su contexto o el resto de elementos que lo acompañan.

2 OCULTACION DE DATOS (ENCAPSULAMIENTO)

Ocultamiento del estado, es decir, de los datos miembro de un objeto de manera que sólo se pueda cambiar mediante las operaciones definidas para ese objeto.

3 CLASE

Clase es definir las propiedades y comportamiento de un tipo de objeto en específico.

4 MENSAJE

Está asociado con un método, de tal forma que cuando un objeto recibe un mensaje la respuesta a ese mensaje es ejecutar el método asociado.

5 FUNCIONES MIEMBRO

Son similares a las funciones habituales, con la diferencia de que el compilador realizara el proceso de Decoración de nombre.

6 ATRIBUTOS (DATOS MIEMBRO)

Son características individuales que diferencian un objeto de otro y determinan su apariencia, estado u otras cualidades.

7 CONSTRUCTOR / DESTRUCTOR

Es un método de una clase que tiene por objetivo inicializar campos de la clase y destructor libera espacio de campos.

8 INSTANCIA

Es una unidad dentro de un programa de que consta de un estado y de un comportamiento.

9 POLIMORFISMO

Enviar un mensaje a un grupo de objetos cuya naturaleza puede ser heterogénea.

10 HERENCIA

Creación de objetos a partir de otros ya existentes, implica que una subclase obtiene todo el comportamiento.