Programación 3

POO (programación orientada a objetos) los programas organizan como colecciones cooperativas de objetos, cada uno representa una instancia de alguna clase y las clases son todas miembros de una jerarquía. Es un paradigma, nos dice como trabajar. Una clase es un molde para crear un objeto, ósea los objetos de una misma clase van a tener las mismas propiedades. Una clase es una descripción de un conjunto de objetos, comparten los mismos atributos y operaciones.

Un objeto es una instancia de una clase, son las variables que utilizamos/creamos

Los objetos son entidades que tienen estado, comportamiento, identidad

Estado: son los valores que tienen en un determinado momento todos sus atributos

Comportamiento:

Mensajes: se utilizan para que un objeto realice determinada acción

¿Cuáles son los pilares orientados a la programación? Pilares fundamentales: Encapsulamiento, herencia, polimorfismo, abstracción.

Encapsulamiento: posibilidad de tomar un objeto y decir que vamos a tomar

Herencia: Relación entre clases. Una clase especializa una clase que ya existe. Clase hija que hereda el comportamiento y propiedades de la “Madre” Va a tener la mismas propiedades y clases que la madre y la especializamos para agregarle cosas más específicas que necesitamos.

C# prohíbe la herencia múltiple.

Polimorfismo: Comportamientos diferentes en operaciones que se llaman de la misma manera.

Metodo Get nos perm