

Introducción a la programación

Objetos

1. Clase:

Es el tipo al que pertenecerá un objeto, es decir, a que clase o de que plantilla será el objeto.

2. Atributos:

Son las características y propiedades que puede tener un objeto, generalmente se traducen y representan por variables.

3. Métodos:

Son los procedimientos que actuarán y trabajarán sobre los datos o atributos asignados.

4. Aplicaciones:

a. Cuenta de Instagram

- **¿Qué información necesito?**
 - Nombre de usuario
 - Nombre real
 - Correo
 - Contraseña
 - Teléfono
 - Contactos
- **¿Qué puede el programa hacer con ellas?**
 - El programa puede, con la información de teléfono, contactos y correo relacionar la cuenta de Instagram con cuentas que estén realizadas por contactos del usuario, así como crear sugerencias y recomendaciones de usuario sobre la información de contactos, correo y usuarios que conozcan a nuestros contactos.

b. Libro en la biblioteca

- **¿Qué información necesito?**
 - Año de publicación
 - Número de páginas
 - Editorial
 - Editores
 - Autores
 - Género
- **¿Qué puede el programa hacer con ellas?**
 - El programa puede crear un sistema que relacione y sugiera libros relacionados con el libro ingresado, pudiendo desplegar libros del mismo autor, misma editorial, mismo género, año de publicación, etc.

c. Cliente en restaurante

- **¿Qué información necesito?**
 - Pedido
 - Precio/producto
 - Cantidad de producto
 - Nombre de la persona
 - Mesa ubicada
- **¿Qué puede el programa hacer con ellas?**
 - El programa puede crear la factura de compra según la cantidad de productos y el precio de los mismos que haya ordenado el cliente, relacionando la factura y el cobro con el nombre de la persona y su mesa donde este ubicado.