Programación Orientada a Objetos

Nombres: Karen Lizbeth NRC:2355

Apellidos: Tacoaman Soria

Tema: **¿Qué es programación orientada a objetos?**

Lo que entendí de programación orientada a objetos es un paradigma de programación es cercano a como expresamos las cosas en la vida real en nuestro día a día que permite desarrollar un programa más fácil y rápido de usar teniendo en cuenta que debemos aprender a pensar cómo resolver los problemas de una manera distinta a como se realizaba anteriormente, en la programación estructurada. Los objetos tienen datos y funcionalidad, teniendo un sistema de objetos separados que se comunican entre ellos teniendo más facilidad manejar el sistema. Los datos se llaman atributos y funcionalidad se llama métodos.

Elementos de la Programación Orientada a Objetos

* **Atributos**: en Programación Orientada a Objetos cada objeto dispone de una serie de atributos que definen sus características individuales y le permiten diferenciarse de otros
* **Método**: puede pertenecer a una clase u objeto, y son una serie de sentencias para llevar a cabo una acción.
* **Clase**: las clases son un pilar fundamental, representan un conjunto de variables y métodos para operar con datos.
* **Objeto**: son programas que tienen un estado y un comportamiento, conteniendo datos almacenados y tareas realizables durante su ejecución.
* **Herencia**: facilita la creación de objetos a partir de otros ya existentes o hace que una subclase obtenga el comportamiento de su clase principal o superclase.

Ejemplo:

Los objetos se crean a partir de clases y las clases son las plantillas y los objetos se crean a partir de las plantillas.

**Crear un usuario**

Teniendo de atributos: Nombre, apellido, correo, contraseña y premium.

Teniendo de métodos: Iniciar y cerrar sesión, editar perfil, cambiar de contraseña, pasar a premium y publicar en comunidad.