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 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. 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.