|  |  |
| --- | --- |
| Programación Estructurada | Programación Orientada a Objetos |
| 1) Seguir el enfoque de arriba hacia abajo para el diseño del programa.  2) Los datos y las funciones no coinciden entre sí.  3) Los programas grandes se dividen en segmentos de programas independientes más pequeños conocidos como funciones.  4) Los datos se mueven abiertamente alrededor del sistema de una función a otra.  5) Las funciones son dependientes, por lo que no es posible la reutilización. | 1) Un enfoque de abajo hacia arriba en el diseño del programa.  2) Las funciones y los datos están unidos.  3) Los programas se dividen en entidad llamada Objetos.  4) Los datos están ocultos y el mundo externo no los puede acceder.  5) Las funciones no son dependientes, por lo que es posible la reutilización. |

**Objeto:**

Un objeto es básicamente un bloque de memoria que se ha asignado y configurado de acuerdo con el plano. Un programa puede crear muchos objetos de la misma clase. Los objetos también se denominan instancias y pueden almacenarse en una variable con nombre, o en una matriz o colección.

**Clase:**

Una clase es una estructura de datos que combina estados (campos) y acciones (métodos y otros miembros de función) en una sola unidad. Una clase proporciona una definición para *instancias* creadas dinámicamente de la clase, también conocidas como *objetos*. Las clases admiten *herencia* y *polimorfismo*.