

Reutilización de código

Luis Ángel Serrano Catalá | Prof. Ricardo Vegas Morales

Programación Orientada a Objetos, Unidad 4.

LIDTS 2ºP, Universidad Autónoma de Chiapas.

¿Qué es?

Uno de los principios más fundamentales de la programación es DRY (*Don't Repeat Yourself*) "No te repitas".

Tu código debe ser tanto eficiente como entendible y gracias a este mantra podemos hacer los dos además de ahorrarnos mucho tiempo.

La "abstracción" juega un papel importante en esto. Abstraer algo es el quitar complicación y naturalmente esto lleva a crear código reutilizable, pues fraccionamos en pequeños sistemas nuestro código.

Y por suerte todos los lenguajes de programación nos dan herramientas de abstracción.

Variables

El hecho que podamos guardar datos bajo un alias nos ahorra repetirnos en cada línea sobre un dato en específico, pues podemos hacer referencia a un único punto de memoria donde el dato está guardado y cambiarlo en cualquier momento desde ese único punto.

Funciones

Además de ahorrarnos escribir los números de PI una y otra vez también podemos ahorrarnos el tener que hacer los mismos procedimientos u ecuaciones una y otra vez. Potencialmente ahorrandonos cientos de líneas.

Classes

Si las variables nos evitan repetir datos y las funciones repetir procedimientos las clases nos ahorran el tener que repetir variables y funciones. Y con el polimorfismo podemos modificar únicamente lo que hace falta basado en una clase padre en vez de copiar y pegar todo de nuevo.