

Material de Apoyo

En este documento encontraras los links a paginas externas donde encontraras documentacion, videotutoriales y demas contenido que te ayudara a resolver tus dudas

1. Guia de uso POO

(encapsulamiento,herencia,abstraccion,interfaces)

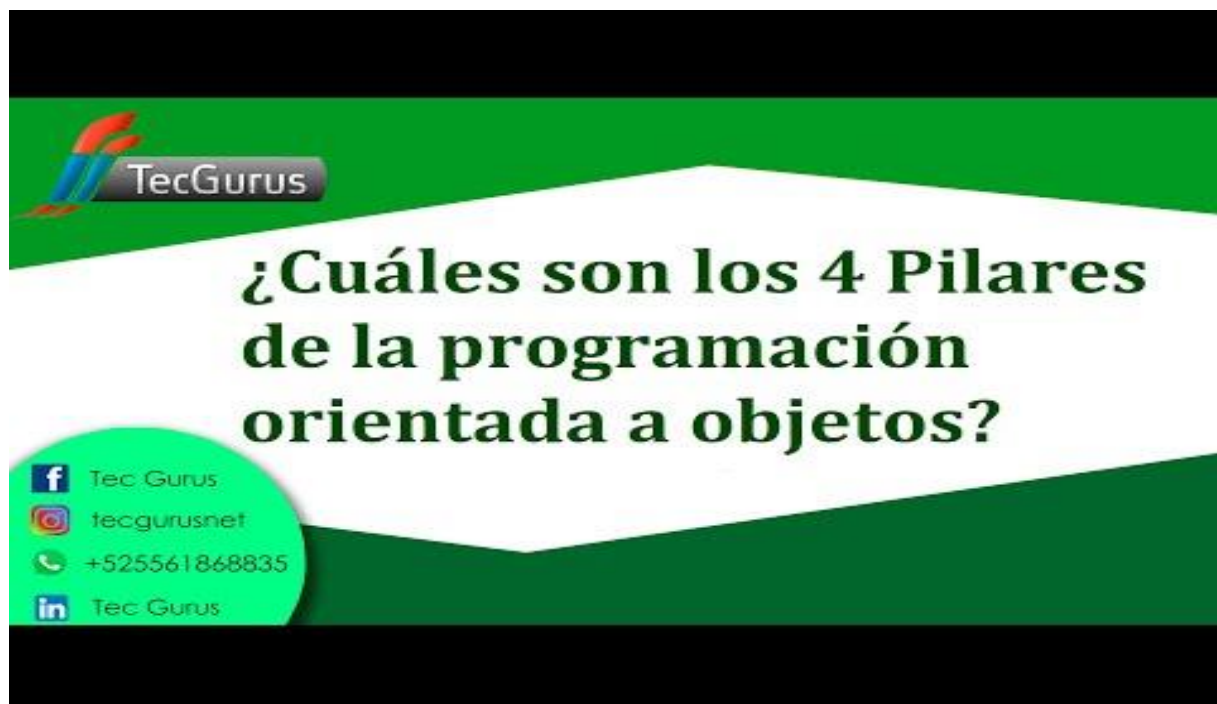
<https://picodotdev.github.io/blog-bitix/2021/03/los-conceptos-de-encapsulacion-herencia-polimorfismo-y-composicion-de-la-programacion-orientada-a-objetos/>

2. Videotutoriales de interes

[Programación Orientada a Objetos \(POO\): Abstracción, Encapsulamiento, Herencia, Polimorfismo](#)



[4 Pilares de la programación orientada a objetos](#)



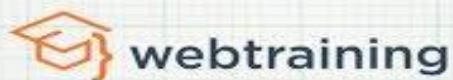
[LOS 4 PILARES EN POO](#)

La herencia es un mecanismo exigido a cualquier lenguaje que pretenda ser orientado a objetos. Consideraremos la herencia como la transmisión de los métodos y atributos de una clase a otra. Gracias a la herencia se pueden establecer jerarquías entre clases. Establecer una jerarquía es un proceso subjetivo, que depende del programador y de los matices de apreciación de cada uno.

HERENCIA

Pilares en poo

[Programación Orientada a Objetos con Java - Parte 4 \(Pilares de la POO en Java - Encapsulamiento\)](#)



Programación Orientada a Objetos con Java

Parte 4 - Pilares de la POO en Java (Encapsulamiento - parte 1)

