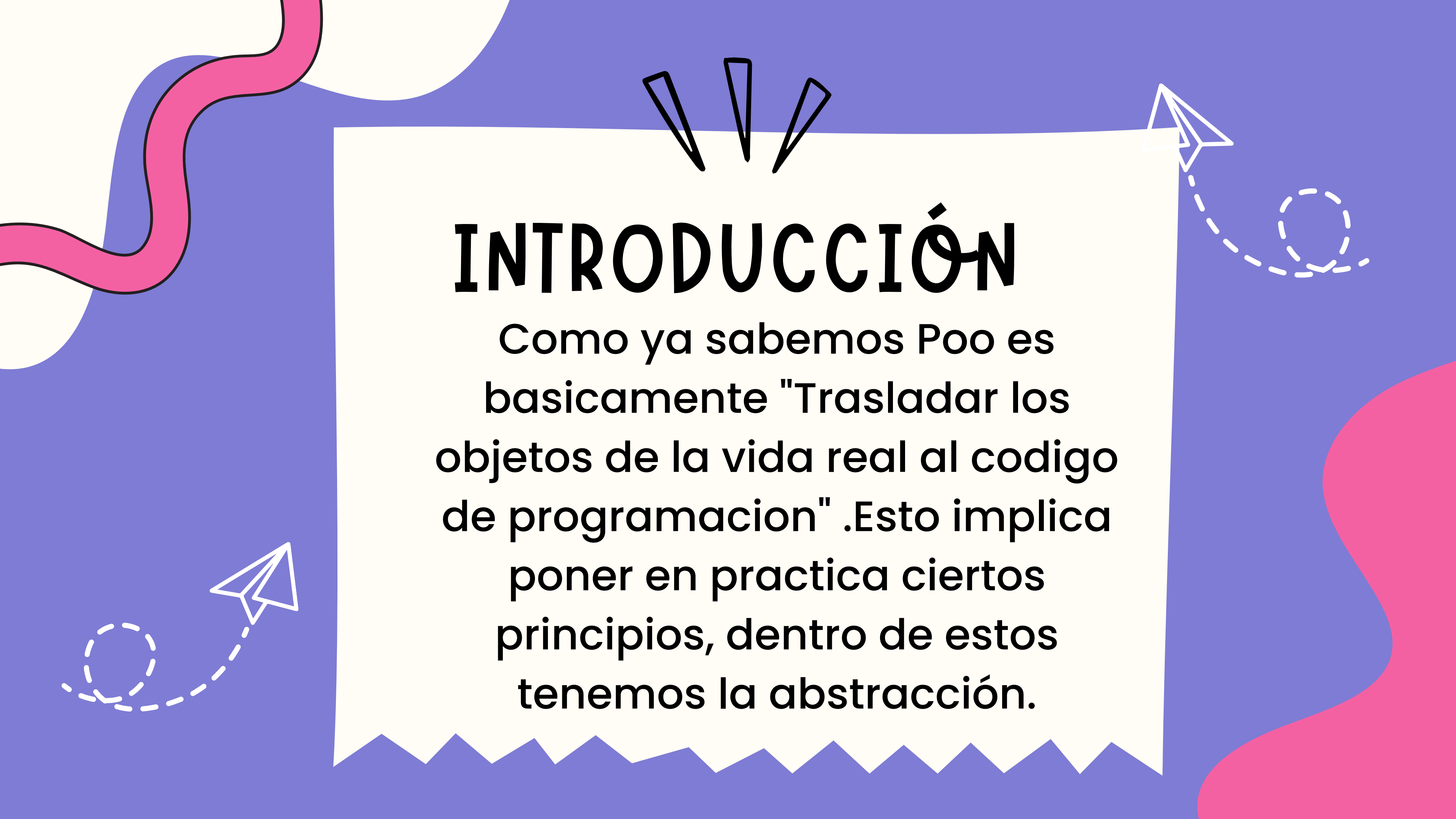


PRINCIPIO

ADSTRACCIÓN

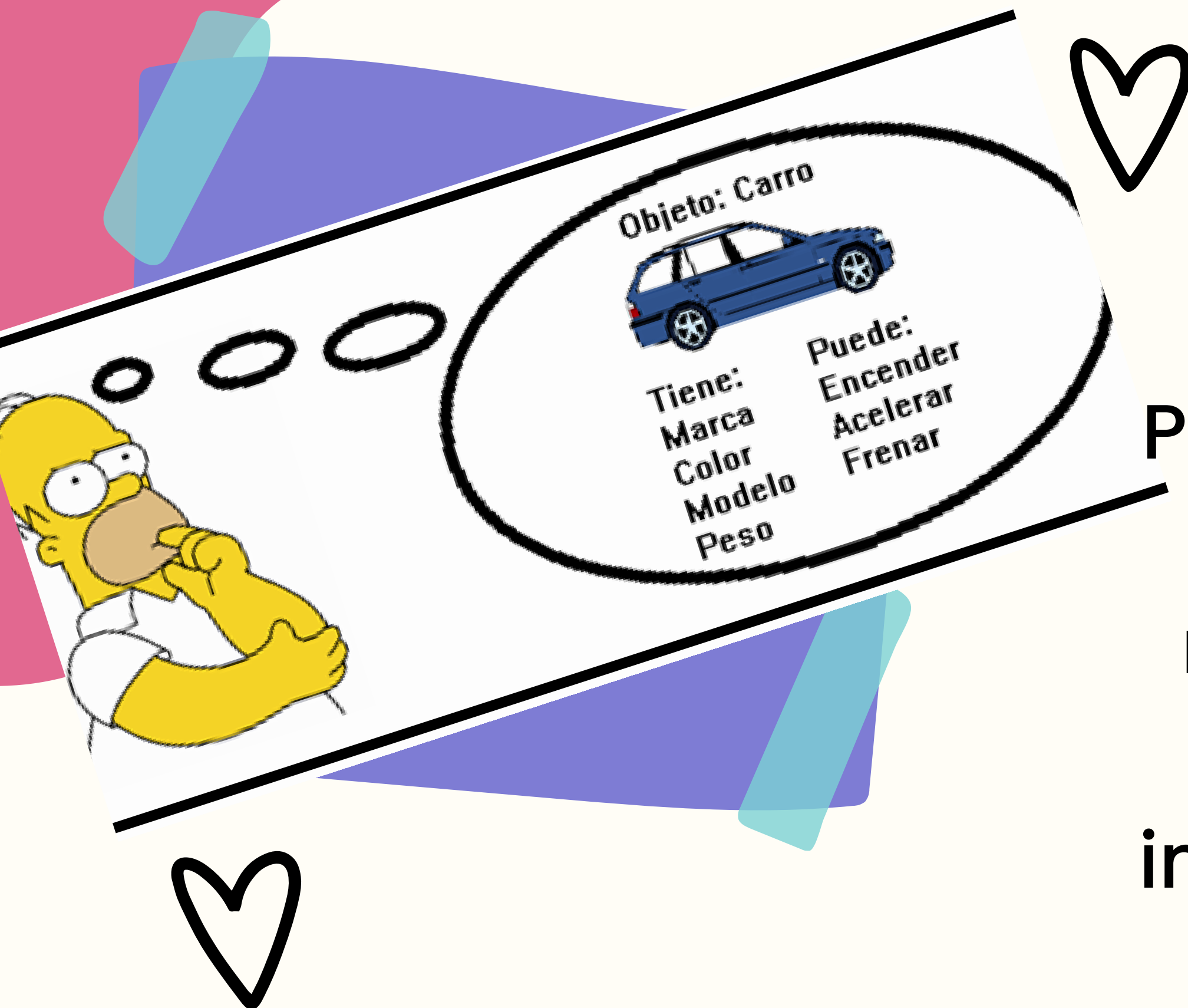
POO





# INTRODUCCIÓN

Como ya sabemos Poo es básicamente "Trasladar los objetos de la vida real al código de programación". Esto implica poner en práctica ciertos principios, dentro de estos tenemos la abstracción.



# CONCEPTO

## Abstracción

Proceso de interpretación y diseño que implica reconocer y enfocarse en las características importantes de un objeto, e ignorar lo no esencial.

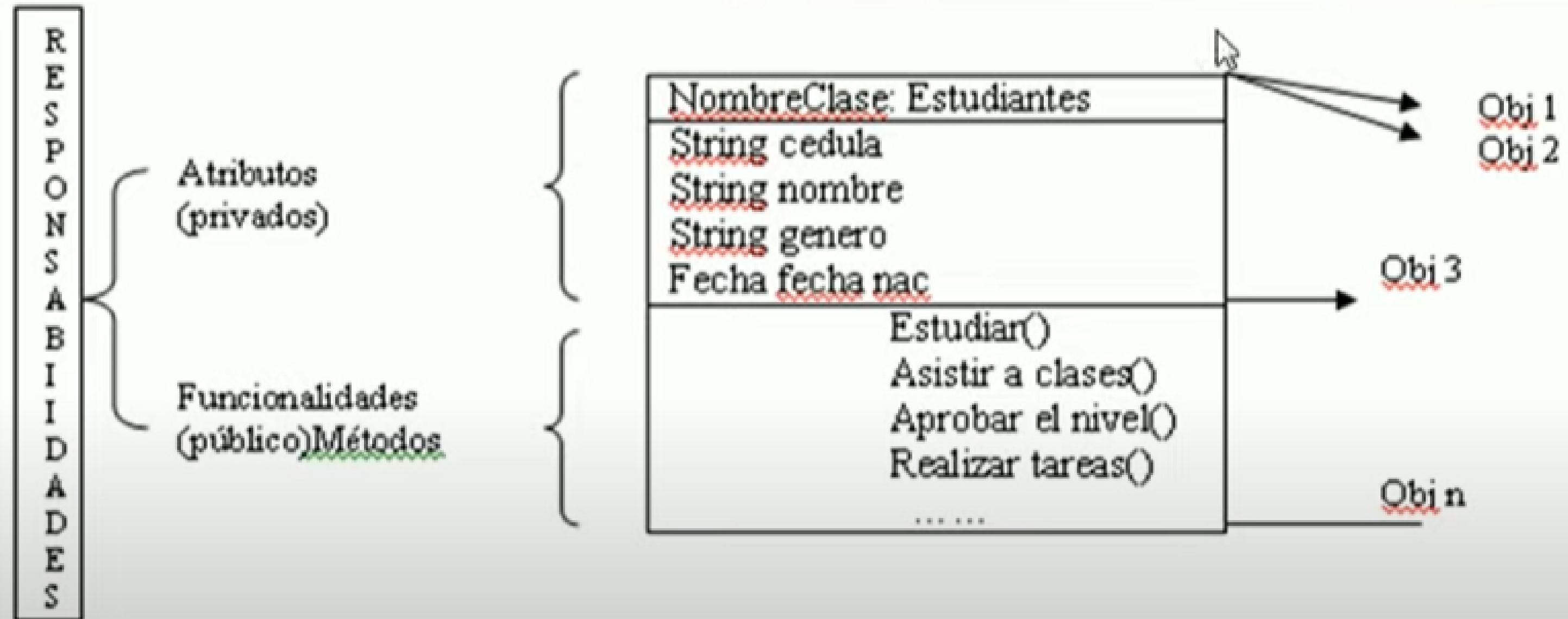


**ES CONSIDERADO PILAR PRINCIPAL**

**¿POR QUÉ?**

# Permite

## Abstracción



Para poder acceder a una clase es necesario definir un objeto (abrir una puerta)

# CARACTERISTICAS

**HAY QUE CENTRARSE EN LO QUE ES Y LO QUE HACE UN OBJETO, ANTES DE DEFINIR COMO SERA IMPLEMENTADO**



**SE HACE ENFASIS EN LO QUE HACE MAS , EN LUGAR DE COMO LO HACE**

# **Clase Abstracta**

**Es una clase restringida que no se puede usar para crear objetos (para acceder a ella se debe heredar de otra clase).**

# **Metodo Abstracto**

**Se puede usar en una clase abstracta y no tiene cuerpo.**



**Ahora vamos al  
código!**



**¡GRACIAS!**

