Nombre: Marlon Cevallos

NRC: 2355

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Existen paradigmas de programación, básicamente el que por general usamos es el paradigma estructurado. Pero cuando ya empieza a ver programas más grandes y del mundo profesional se debe pensar de manera muy diferente ya que no se puede o es muy complicado abarcar todo lo necesario con el modelo estructurado.

La POO está basada en objetos con propiedades y características propias, los objetos tienen datos(atributos) y funcionalidad(métodos), es un sistema donde tenemos los elementos(objetos) separados y que se comunican entre ellos.

Por ejemplo: Desarrollo de aplicación de cursos

Crear usuarios: OBJETO = Usuario

ATRIBUTOS = Nombres, Apellidos, Correo, Contraseña, etc

MÉTODOS = Iniciar sesión, Cerra Sesión, Editar perfil, etc

CLASE = Plantilla o estructura básica del objeto

INSTANCIAR = Crear objetos(usuarios) a partir de una clase

La POO se basa en 4 pilares:

* Abstracción: Pensar que atributos y métodos se va a tener
* Encapsulamiento: Protege la información de manipulaciones no deseadas
* Polimorfismo: Poder dar la misma orden a diferentes objetos y que cada uno responda de su propia manera
* Herencia: No es una copia, la clase padre hereda atributos o propiedades a las clases hijas

Bibliografía:

EDteam. (2019, 20 junio). ¿Qué es la programacion orientada a objetos? YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=DlphYPc\_HKk&feature=youtu.be&id\_curso=17754