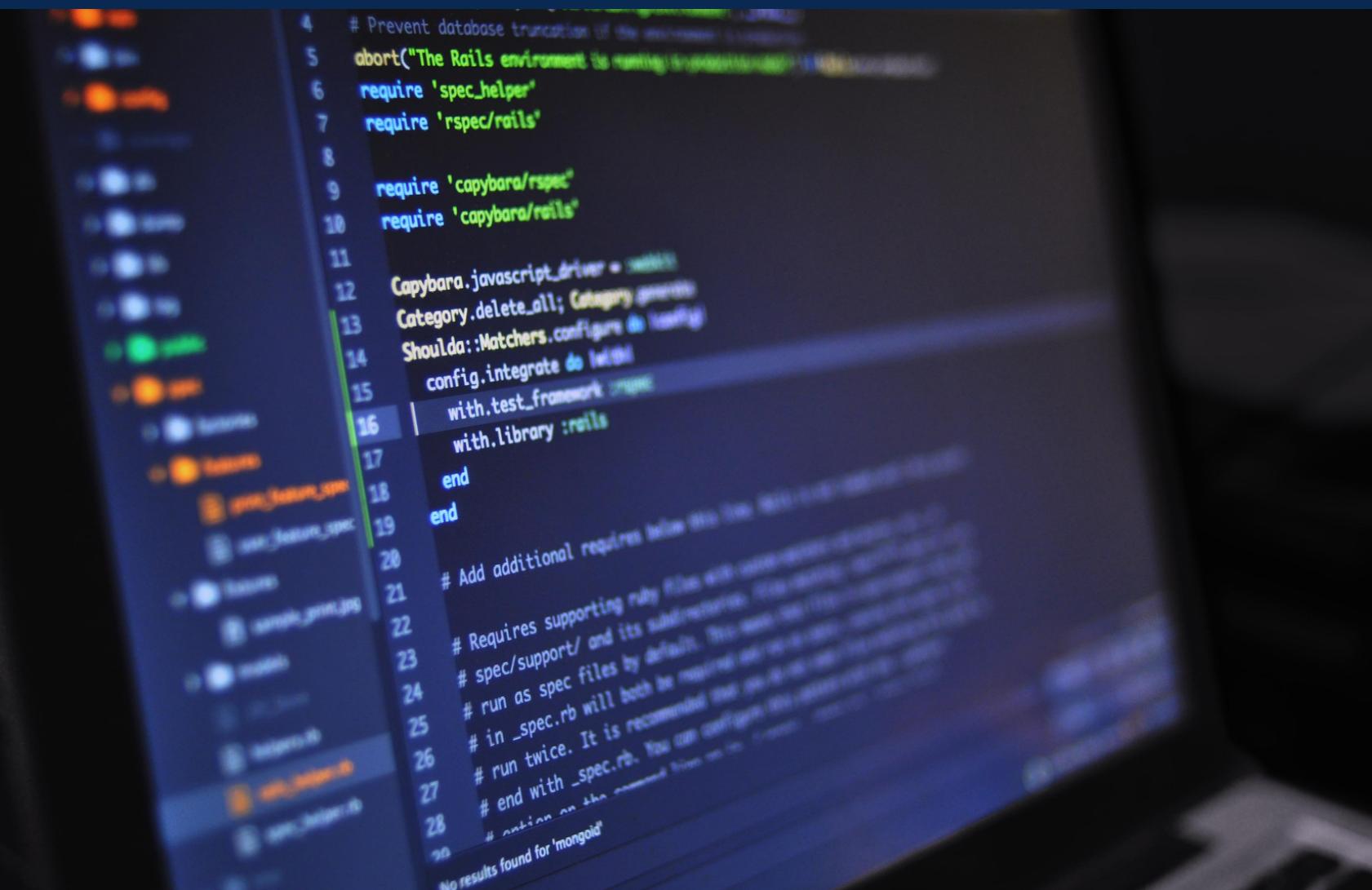


# PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS POO

NEYDARIS PUENTES  
JAVA COHORTE II

```
render() {
  return (
    <React.Fragment>
      <div className="py-5">
        <div className="container">
          <Title name="our" title="product">
            <div className="row">
              <ProductConsumer>
                {(value) => {
                  |   |   |   console.log(value)
                  |   |   |
                  |   |   |   }}
                </ProductConsumer>
              </div>
            </div>
          </div>
        </React.Fragment>
```

# ÍNDICE DE CONTENIDOS



1. CLASES
  2. OBJETOS
  3. PROPIEDADES
  4. METODOS
  5. ENCAPSULACION
  6. HERENCIA
  7. POLIMORIFISMO

## CLASES

Representan un conjunto de objetos con propiedades y comportamientos similares. Una clase define la estructura y el comportamiento que los objetos creados a partir de ella tendrán.

## OBJETOS

Los objetos son instancias de una clase. Cada objeto tiene su propio estado (valores de las propiedades) y comportamiento (métodos asociados). Puedes crear múltiples objetos a partir de una sola clase.

CLASE: VEHICULO  
OBJETO: CARRO



## PROPIEDADES

Las propiedades son las características o datos asociados a un objeto. Pueden ser variables que almacenan valores específicos para cada objeto. Por ejemplo, una clase "Persona" podría tener propiedades como "nombre" y "edad".

## MÉTODOS

Los métodos son funciones asociadas a una clase u objeto. Representan el comportamiento de un objeto y se utilizan para realizar operaciones o manipular los datos de un objeto. Por ejemplo, una clase "Persona" podría tener un método "saludar()" que muestra un saludo en la consola.

## PROPIEDADES:

- 
- 
- 

## MÉTODOS:

- 
- 
- 



## ENCAPSULACION

La encapsulación es un concepto que se refiere a la agrupación de datos y métodos relacionados en una clase.

## HERENCIA

La herencia es un mecanismo que permite que una clase herede propiedades y métodos de otra clase. La clase que hereda se llama "clase derivada" o "subclase", y la clase de la cual se hereda se llama "clase base" o "superclase". La herencia permite la reutilización de código y la creación de jerarquías de clases.

COMO  
FUNCIONARIA LA  
HERENCIA EN ESTE  
CASO?



## POLIMORFISMO

El polimorfismo es la capacidad de objetos de diferentes clases para responder al mismo mensaje o invocar al mismo método. Esto significa que puedes tener diferentes clases con el mismo nombre de método, pero con implementaciones diferentes. El polimorfismo permite escribir código más genérico y flexible.

COMO  
FUNCIONARIA EL  
POLIMORFISMO EN  
ESTE CASO?



