



- Paradigma: Modelo o ejemplo a seguir. En programación podemos destacar:
 - Estructural: Lo que venimos usando, una sentencia sigue a la otra (por ejemplo, la programación imperativa)

Inicio

Instrucción 1

Instrucción 2

Instrucción 2

Instrucción n

Instrucción 3

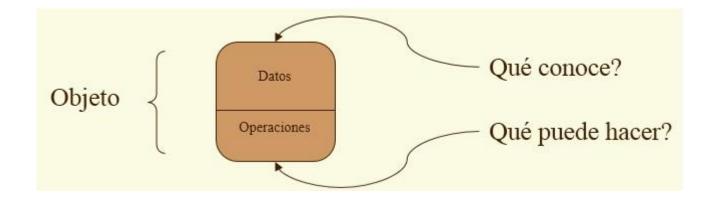
Instrucción n

 Funcional: Manejo todo como funciones, todo depende exclusivamente de los parámetros iniciales.





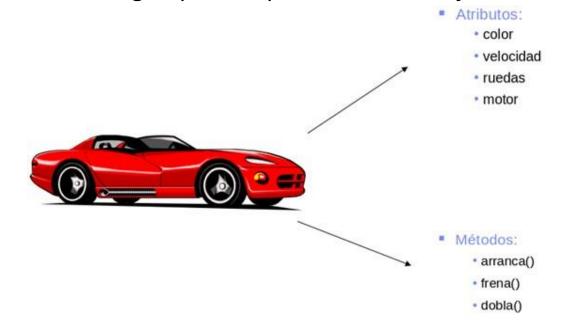
 Paradigma orientado a Objetos: Se basa en una colección de objetos que cooperan entre sí enviándose mensajes para cumplir un conjunto de objetivos







- **OBJETO**: Es una entidad que posee un comportamiento. El comportamiento esta dictado por lo que es capaz de realizar.
- MENSAJE: Es la comunicación entre un objeto emisor y otro receptor.
- ATRIBUTO: Propiedades del objeto
- MÉTODO: Procedimiento a seguir para responder un mensaje.





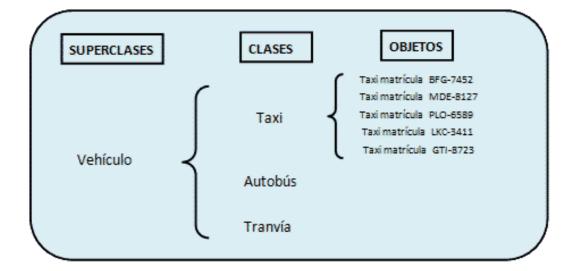


CLASES

- Es una especificación genérica para un número arbitrario similares
 - Se puede pensar que una clase es una "plantilla" para un tipo específico de objeto, o una fábrica que produce tantos objetos como se requieran.
- Un objeto que se comporta de una manera especificada en una clase se llama instancia de esa clase

Instanciación es el mecanismo de creación de un objeto a partir de una

clase

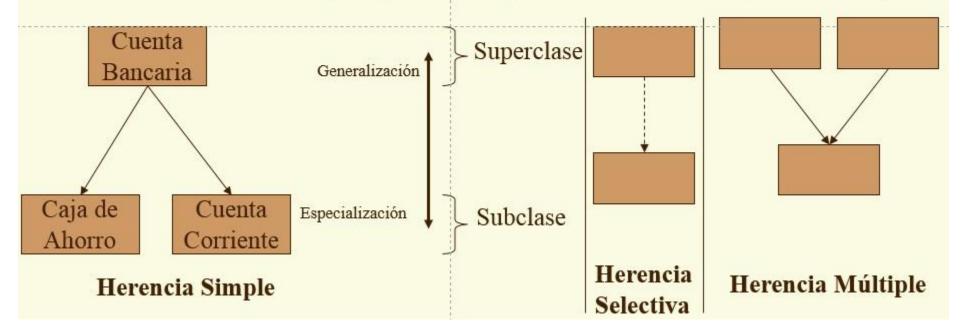




HERENCIA

La herencia es la habilidad de una clase de definir el comportamiento y la estructura de datos (atributos) de sus instancias como un superconjunto de otra clase.

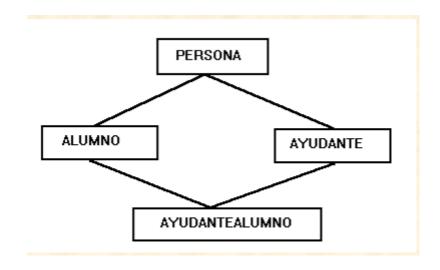
Mediante este mecanismo se puede crear una clase (subclase) a partir de otra, heredando todos sus métodos y atributos, los que a su vez pueden ser redefinidos (refinamiento).

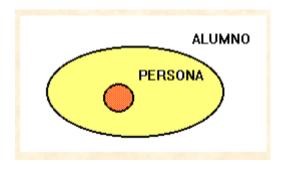






HERENCIA





La clase Alumno hereda los atributos y métodos de la clase Persona





A practicar...

1. Crear una clase gato que contenga 5 atributos (Nombre, Color de pelo, color de ojos, cansancio y hambre) y 4 métodos (Comer, Dormir, Jugar, Acariciar). Luego instanciar 3 objetos de la clase gato con distintos atributos y utilizar sus Metodos.



