Introduccion al paradigma de la programacion orientada a objetos:

Por que decimos que la clase es el mecanismo de abstracion de los lenguajes?

por que le damos un nombre a las clases que utilizamos normalmente y las pasamos a codigo

Un paradigma de la programacion es un forma de conceptualizar en que consiste la ejecucion de un programa y como deben de ser estructurados y organizados =las tareas que se llevan a cabo en un cabo en esa ejecucion.

una abastracion puede definirse como:

las caracteristicas especificas de un objeto, aquellas que se distinguen de las tipos de objetos y que logran definir limites conceptuales

Herencia:

Se crea una clase y de esa se derivan mas clases

## Resumen de la hisotria del UML

El lenguaje **UML** comenzó a desarrollarse en octubre de 1994, cuando **Rumbaugh** se unió a la compañía Rational fundada por **Booch**. El objetivo de ambos era unificar dos métodos que habían desarrollado: el método Booch y el OMT (Object Modelling Tool ). El primer borrador apareció en octubre de 1995. En esa misma época otro investigador, **Jacobson**, se unió a Rational y se incluyeron ideas suyas. Estas tres personas son conocidas como los **“tres amigos”**. Además, este lenguaje se abrió a la colaboración de otras empresas para que aportaran sus ideas. Todas estas colaboraciones condujeron a la definición de la primera versión de UML

Es un lenguaje de modelado visual que se usa para especificar, visualizar, construir y documentar artefactos de un sistema de software. Se usa para entender, diseñar, configurar, mantener y controlar la información sobre los sistemas a construir. UML capta la información sobre la estructura estática y el comportamiento dinámico de un sistema. Un sistema se modela como una colección de objetos discretos que interactúan para realizar un trabajo que finalmente beneficia a un usuario externo. El lenguaje de modelado pretende unificar la experiencia pasada sobre técnicas de modelado e incorporar las mejores prácticas actuales en un acercamiento estándar. UML no es un lenguaje de programación. Las herramientas pueden ofrecer generadores de código de UML para una gran variedad de lenguaje de programación, así como construir modelos por ingeniería inversa a partir de programas existentes.

El UML o Lenguaje Unificado de Modelado, es un estandar para el desarrollo de software que sirve para mejorar la comunicacion entre programadores y tambien sirve para crear un modelo de la estructura de un programa; UML consta de 13 diagramas:

1. Diagrama de clases.
2. Diagrama de casos de uso
3. Diagrama de secuencias
4. Diagrama de componentes
5. Diagrama de objetos
6. Diagrama de interaccion
7. Diagrama de estructura compuesta
8. Diagrama de despliegue
9. Diagrama de paquetes
10. Diagrama de actividades
11. Diagrama de estados
12. Diagrama de comunicacion
13. Diagrama de tiempo

## ¿Sabes de alguna empresa local que utilice este lenguaje?

No