

INTRODUCCIÓN

**“Vive como si fueses a morir mañana.
Aprende como si fueses a vivir siempre”**

MahatmanGandi

- **Nombre:**
Sarina Bolaños
- **Comunicación:**
DTT
- **Datos:**
goo.gl/6FeM97
- **Correo:**
ipc2.a.02.2017@gmail.com

CONTACTO

¿A DÓNDE VAS?



ACTIVIDADES

05 pts 5 Tareas

03 pts 3 Hojas de Trabajo

02 pts 2 Cortos

10 pts 3 Prácticas

80 pts 3 Proyectos

Actividades adicionales ...

- Conferencia(s) del laboratorio
- Taller de Coecys de Web Services
- Coecys

P00

Programación Orientada a Objetos

¿QUÉ ES POO O OOP?

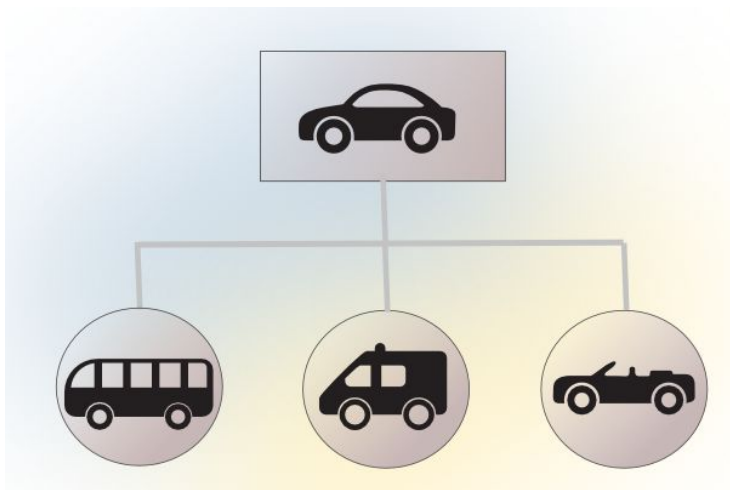
Es un **paradigma** de programación, el cual busca abstraer el cómo percibimos la realidad y trasladarlo al mundo de la programación en forma de **objetos**.



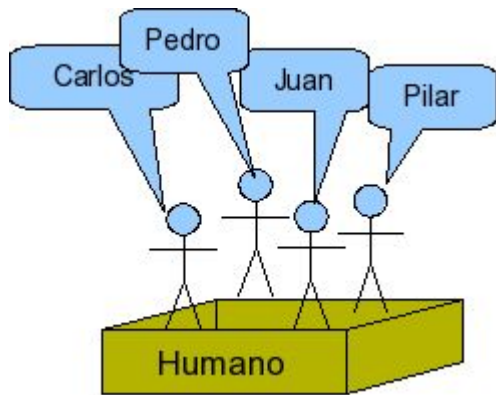
Automovil
Ruedas Combustible Pasajeros Puertas
Avanzar() Retroceder() Dirección() CargarCombustible()

CLASE VS OBJETO

Una **clase** es un plantilla base para la creación de objetos; contemplando las características y comportamientos comunes.

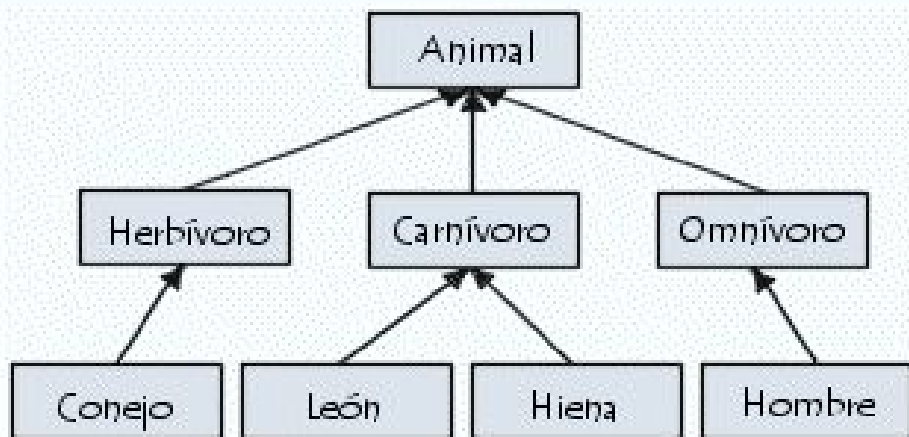


Un **objeto** es un instancia de una clase, el cual posee atributos, comportamientos e identidad que lo hace ser único.



HERENCIA Y OVERRIDE

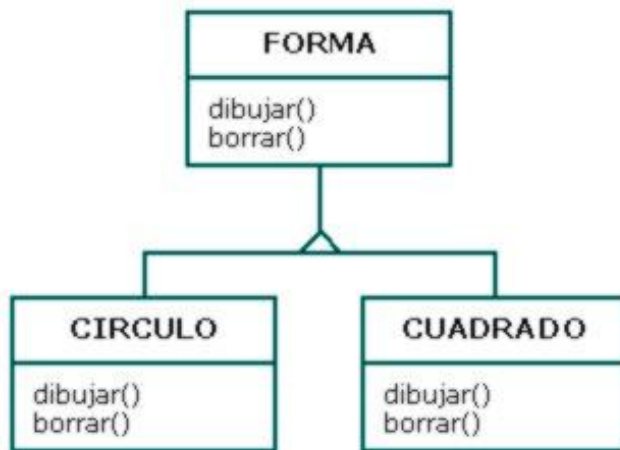
Herencia es la relación que puede existir entre clases, en las cuales una queda marcada como clase padre y otra como hija, la hija recibe el comportamiento y atributos de su padre.



El **override** es una anotación que nos permite determinar un nuevo camino. Una forma diferente y específica de hacer las cosas.

POLIMORFISMO

El **polimorfismo** es la capacidad de adecuar un objeto a su entorno, es la capacidad que tiene un grupo de objetos de poder responder a un mensaje enviado.



SOBRECARGA

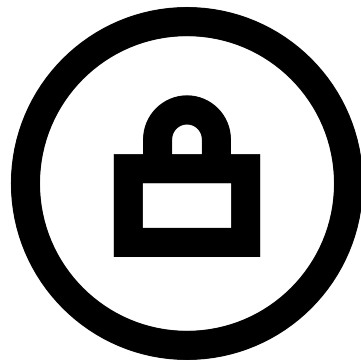
Es la capacidad que tiene los objetos a responder con **diferentes acciones** a un **mismo nombre**, dependiendo de su contexto actual.

En P00 existe sobrecarga de métodos y sobrecarga de operadores.



VISIBILIDAD

- Public:
Todos tienen acceso
- Private:
Solo el propietario tiene acceso
- Protected:
Solo el propietario y su familia tiene acceso.



¿DUDAS?

TAREA 1

Asunto: [T1] **carnet***

Fecha de Entrega:
viernes 4 de agosto de 2017
antes de las 23:59

Archivo en formato **PDF** con
nombre [T1] **carnet***.pdf

**Sustituir la palabra por su número de carnet.*

Investigar qué es una Interfaz, cómo se implementa y realizar un ejemplo (Lenguaje C#).

Adjuntar screenshot del ejemplo.

Instalar SQL Server y adjuntar screenshot de su correcto funcionamiento.

REFERENCIAS

- Interface (C# Reference), goo.gl/MZKwJA
- Programación orientada a objetos, goo.gl/T4BVTG
- Paradigma, goo.gl/n5jmmz
- Polimorfismo (Guía de programación de C#), goo.gl/sMimur

GRACIAS POR SU ATENCIÓN