

Temario

Unidad 3

a)El Paradigma de Orientación a Objeto

b)Clases y Objetos

c)Métodos Constructores

Unidad 3

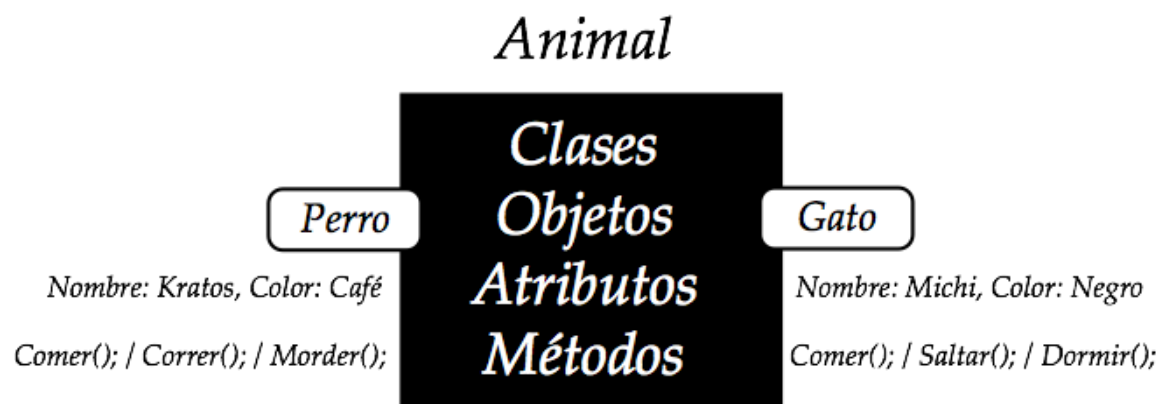
El Paradigma de Orientación a Objeto

Un paradigma de programación es una manera o estilo de programación de software. Existen diferentes formas de diseñar un lenguaje de programación y varios modos de trabajar para obtener los resultados que necesitan los programadores.

Unidad 3

Clases y Objetos

Una clase es una plantilla. Define de manera genérica cómo van a ser los objetos de un determinado tipo.



Unidad 3

Métodos Constructores

La solución en los lenguajes orientados a objetos es emplear los constructores. Un constructor es un método perteneciente a la clase que posee unas características especiales

- Se llama igual que la clase.
- No devuelve nada, ni siquiera void.
- Pueden existir varios, pero siguiendo las reglas de la sobrecarga de funciones.
- De entre los que existan, tan sólo uno se ejecutará al crear un objeto de la clase.

Material complementario de la unidad

Link a video relacionado

¿Qué es la programacion orientada a objetos?

https://youtu.be/DlphYPc_HKk

Link a lectura complementaria

“un paradigma de programación que permite desarrollar aplicaciones complejas manteniendo un código más claro “

<https://desarrolloweb.com/articulos/499.php>