

Capítulo 12. Programación orientada a objetos aplicando arreglos

donde el
diseño del

Algoritmo orientado
a objetos

se puede
realizar usando

Arreglos

que son

Datos
estructurados

formados
de un

Conjunto de
elementos de
un mismo tipo
de datos

que pueden
almacenar

Más de un valor
a la vez

con la condición
de que

Todos los datos

deben ser

Del mismo tipo

pueden ser

Unidimensionales

Bidimensionales

Tridimensionales

Tetradimensionales

los cuales
se aplican con

Diagramas
de clases

Conceptos de
programación
orientada a
objetos