**UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS**

NOMBRE: SOFIA RIVAS

NRC: 2355

MATERIA: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

DEBER RESUMEN DEL VIDEO ¿QUÉ ES LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS?

Concepto n1

La programación orientada a objetos es un paradigma porque cada uno de los elementos que necesita el programa es un objeto que tiene su propio funcionamiento, comportamientos y datos. Con este se ha pasado de tener códigos con funcionalidades unidas de arriba hacia abajo a tener elementos separados y aquí los objetos se comunican entre ellos con sus datos y funcionalidades propios. Esto le hace que programar sea de una manera más específica y aquí los códigos se denominan clases (instancial) y con ellos se crea miles de usuarios con una solo plantilla para que se relacionen entre si y crear las aplicaciones.

Y se basa en 4 pilares que son

Abstracción

Encapsulamiento

polimorfismo

herencia.

Concepto n2

Entiendo que es una manera de programar más específicamente y a detalle cada objeto para una mejor funcionalidad.

Concepto n3

La programación orientada a objetos es para resolver el problema utilizando cada objeto que interviene en un escenario