

Programación Orientada a Objetos



Imagen libre obtenida de <https://pixabay.com/images/id-2140603/>

objetos

estado

comportamiento

clases

Recomendaciones

- Asistir a clase, y llevar la asignatura al día
 - ▶ La asignatura no se aprende leyendo transparencias
 - ▶ Estudiar solo para los exámenes nunca es buena idea
- Programar (a programar se aprende programando)
 - ▶ La teoría se aprende mejor programando pequeños ejemplos
- No limitarse a seguir los guiones de prácticas
 - ▶ Comprender qué se está haciendo en el proyecto completo
- Ceñirse a lo diagramas que os entregue
 - ▶ Si pesáis en formas alternativas de hacer algo, lo podemos debatir
- Programar requiere tiempo
 - ▶ Diseño, implementación, pruebas, depuración, etc.
 - ▶ Tener en cuenta todo esto al planificar vuestro tiempo
- Programar pensando en el futuro
 - ▶ Un software fácil de mantener es más rentable
- Resolver los errores de programación por vosotros mismos
 - ▶ Intentarlo al menos, antes de pedirme ayuda
- Plantearme las dudas que tengáis