

Title: Programación orientada a objetos

Keyword

- Clase
- Objeto
- Atributos
- Métodos
- Paradigma

Topic: Definición

Notes: La POO es un paradigma de programación que se basa en el concepto de "objetos" como elementos fundamentales de la estructura y organización del código. Este enfoque permite a los desarrolladores crear programas utilizando bloques de construcción que representan entidades o conceptos del mundo real.

En la POO un objeto se define como una instancia concreta de una clase. Cada clase actúa como una plantilla o un modelo que especifica las propiedades y comportamientos que serán comunes a todos los objetos derivados de esa clase. Así, un objeto es una entidad individual que encapsula datos y funcionalidades bajo un solo techo.

Las propiedades de un objeto, también conocidas como atributos, son variables que almacenan los datos o el estado del objeto. Por otro lado, el comportamiento de un objeto se define a través de métodos o funciones que permiten a los objetos interactuar con otros objetos o realizar tareas internas.

Questions

Summary: La programación orientada a objetos es un paradigma de programación basado en los conceptos de clases y objetos que ayudan a proporcionar una estructura clara del código facilitando su reutilización y el aislamiento de componentes, lo que puede mejorar significativamente la mantenibilidad y escalabilidad de las aplicaciones de software.