



Poo - poo

Programación de computadores I (Universidad Popular del Cesar)

**GA4-220501095-AA2-EV01 - Taller de conceptos y principios de programación
orientada a objetos.**

Julio Rafael Orozco Cuello.

Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA).

Ing., Saul Abello.

Programación orientada a objetos.

Septiembre 29 de 2022.

Introducción.

En este taller tendremos como objetivo principal conocer conceptos del paradigma de programación orientada a objetos, conceptos tales como POO, Clases, Herencias Objetos, Métodos, Eventos, Atributos, Abstracción, Encapsulamiento y Polimorfismo, son la base teórica para entender e implementar la programación orientada a objetos que es un paradigma de la programación.

POO: la programación orientada a objetos es uno de los paradigmas que existen en la programación, después de conocer la programación estructurada. La programación orientada a objetos es un paradigma que apareció en los años 70, aunque se logro consolidar en la programación en el año 1997 cuando apareció el lenguaje unificado de modelado UML. Se basa principalmente en el concepto de clases y objetos, la Poo es hoy en día el paradigma de programación más usado en el mundo.

CLASES: la clase se conoce como la forma de describir un conjunto de objetos. Reúne todas las características principales que tiene un objeto en particular y esta nos permite hacer operaciones de la Poo como la abstracción, encapsulamiento y hacer métodos que pueda tener la clase.

HERENCIAS: es un concepto muy conocido en la programación orientada a objetos ya que la herencia prácticamente lo que nos permite es que una clase herede a otra clase y con esto vemos jerarquías entre clases, una clase puede heredar atributos o métodos.

OBJETOS: un objeto es cada ejemplar construido de la clase, es decir una instancia de una clase.

METODOS: los métodos son funciones que están dentro de las clases y pueden ser utilizados en esta clase y dependiendo la privacidad que tengan pueden también ser llamados en otras clases en el cual se herede ese método, o sea llamado con sus respectiva clase.

EVENTOS: son acontecimientos o sucesos que utilizan los objetos o las clases para desencadenar la ejecución de un método en otro objeto o clase.

ATRIBUTOS: los atributos son las características de las clases o objetos que permiten diferenciarlos de otros objetos estos también pueden ser heredados entre clases o objetos.

ABSTRACCIÓN: La abstracción la podemos definir como el proceso de identificar aquellas características (atributos) y acciones o comportamientos (métodos) propios de un elemento que deseemos representar.

EMCAPSULAMIENTO: se conoce como la forma de ocultar el estado, es decir, de los datos miembro, de un objeto de manera que sólo se puede cambiar mediante las operaciones definidas para ese objeto.

POLIMORFISMO: es lo que se conoce en programación como la invocación de un método desde distintas clases o objetos y que cada uno de estos objetos pueda asimilar de una forma diferente.

Conclusión.

En este taller aprendí a reconocer los conceptos de la programación orientada a objetos, a diferenciarlos y a conocer su uso dentro de la programación ya que cada uno cumple una función importante en la programación orientada a objetos.