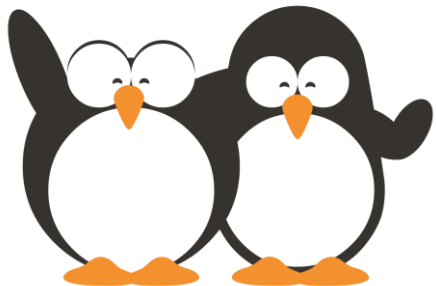


1. PAC ANTERIORES
2. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
3. EXPLICACIÓN DE LA PAC



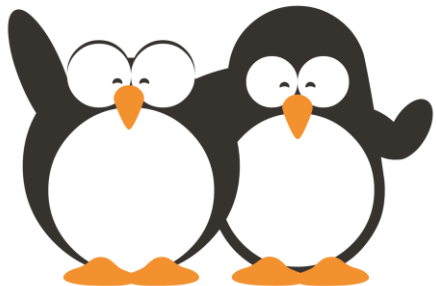
PAC ANTERIORES

- PROCEDIMIENTO
- CURSORES
- DISPARADORES

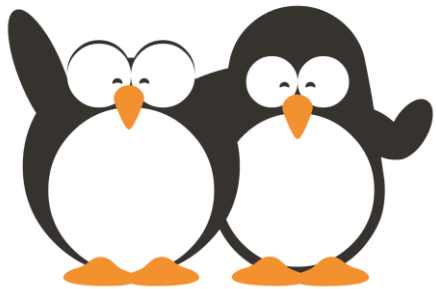
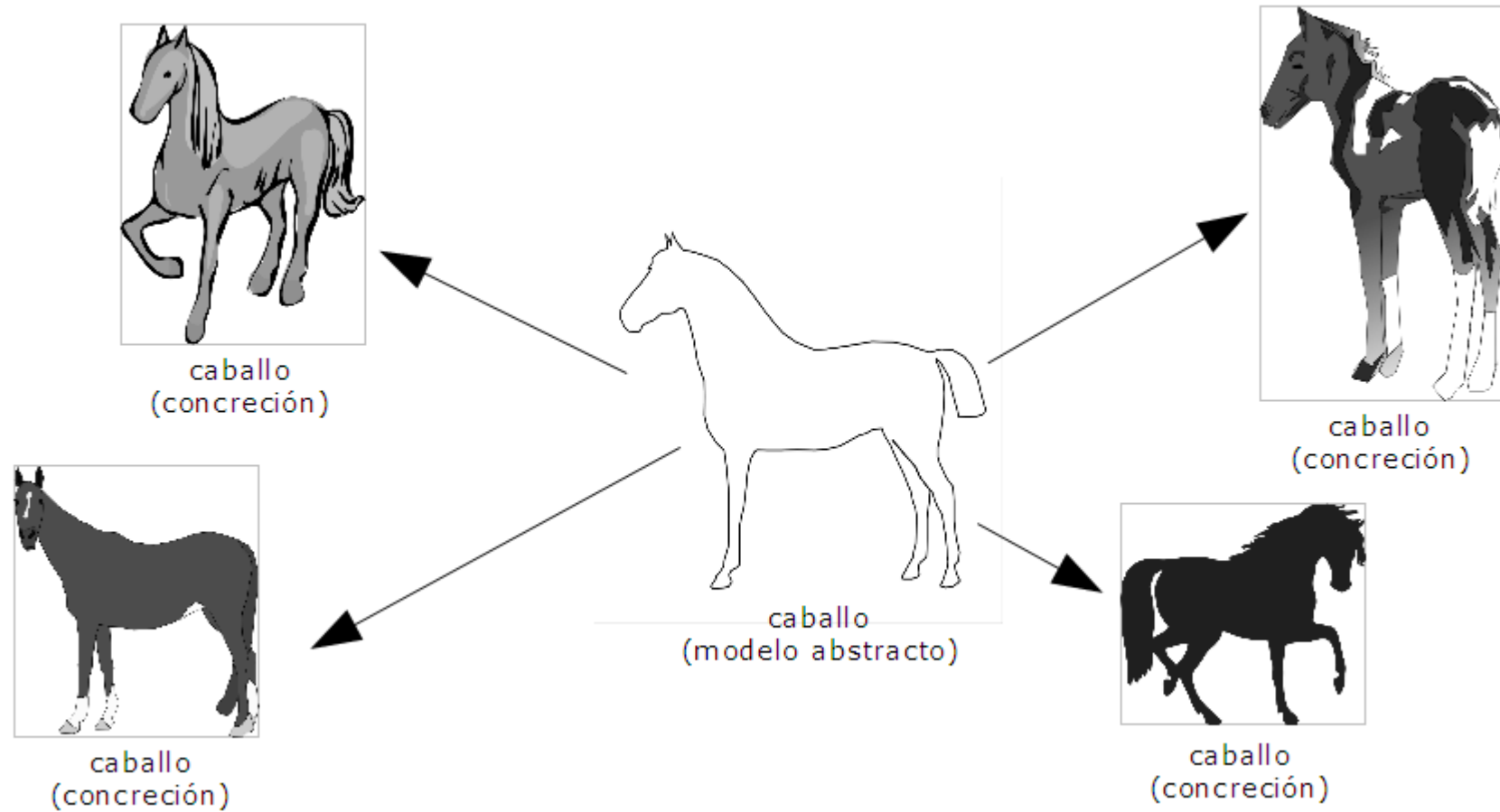
CAMBIO DE UNIDAD FORMATIVA



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO)

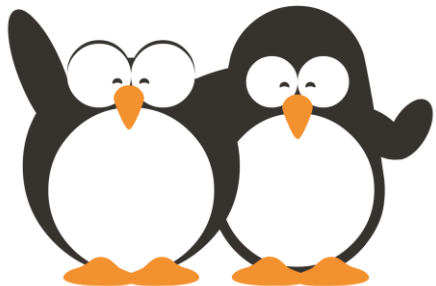


PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS



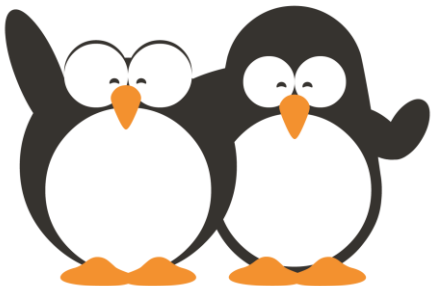
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- Un objeto es un concepto abstracto que asocia a un elemento unas características (atributos) y unas funcionalidades (métodos).
- Las bases de datos objetos relacionales son aquellas bases de datos que se basan en la creación de objetos y la construcción de nuevos objetos a partir de otros ya existentes



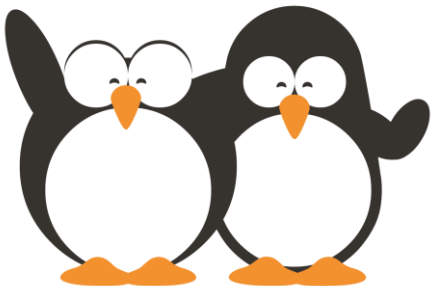
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

```
CREATE OR REPLACE TYPE T_CUADRADO AS OBJECT  
(  
  alto NUMBER(3),  
  ancho NUMBER(3),  
  MEMBER FUNCTION perimetro RETURN NUMBER  
);
```



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

```
CREATE OR REPLACE TYPE BODY T_CUADRADO AS  
MEMBER FUNCTION perimetro RETURN NUMBER  
IS  
  br NUMBER;  
BEGIN  
  br := ancho*2;  
  br := br + (alto*2);  
  RETURN br;  
END;  
END;  
/
```



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

```
CREATE TABLE cuadrados OF T_CUADRADO;
```

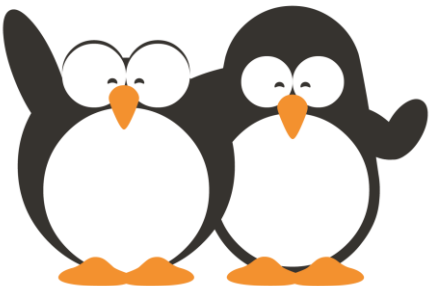
```
INSERT INTO cuadrados VALUES (10, 10);
```

```
INSERT INTO cuadrados VALUES (3,10);
```

```
INSERT INTO cuadrados VALUES (20,5);
```

```
SELECT c.alto,c.ancho,c.perimetro()FROM cuadrados c;
```

```
/
```

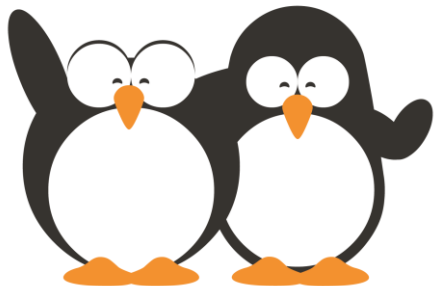


PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Constructor

Para crear un objeto es preciso, una vez se ha definido la clase, crear una variable y aplicar una función especial NEW.

- función especial que tiene el mismo nombre que la clase.
- función para inicializar aquellas propiedades.



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Declare

p1 persona;

Begin

p1:=new persona('jose','espinosa','lleida');

dbms.....

insert()...

End;

