

POO

Programación Orientada a Objetos

Clase:

- Define la estructura y el comportamiento de los objetos.
- Puede tener propiedades, métodos y constructores.
- Permite la creación de múltiples objetos con características similares.

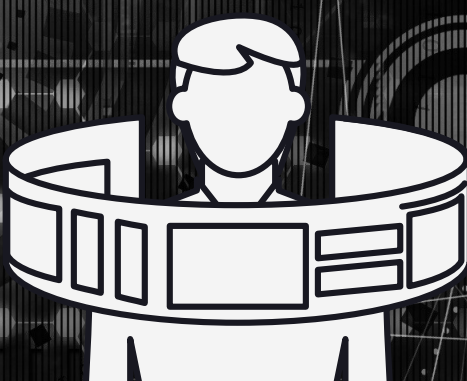


Objeto:

- Tiene estado y comportamiento
- Puede interactuar con otros objetos
- Representa entidades del mundo real

Abstracción

- Simplifica la complejidad.
- Está centrada en lo esencial, ocultando lo irrelevante.
- Permite un enfoque modular



Herencia:

- Establece una jerarquía entre clases.
- Permite reutilización de código.
- Proporciona un mecanismo para la especialización de clases.

Polimorfismo:

- Mejora la modularidad del código.
- Permite adaptación del tiempo de ejecución.
- Facilita la implementación de interfaces.



Referencias

1. Sierra, K., & Bates, B. (2005). Head First Java. O'Reilly Media.
2. Martin, R. C. (2008). Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship. Prentice Hall.
3. Lafore, R. (2002). Object-Oriented Programming in C++. Sams Publishing.