



Tecnológico de Estudios Superiores del Oriente del Estado de México

Martínez Martínez Enrique Caciél

Grupo: 2S11

MArteria: Programación orientada a objetos

Unidad 1

DIA

MES

AÑO

FOLIO

Tarea

1.1 Elementos del modelo de objetos

Clase Son los datos y operaciones comunes a un conjunto de objetos que comparten características

Objeto Entidad compuesta por datos y operaciones que realizan sobre esos datos. Mantienen unas características en una o unas variables

Herencia Puede heredar sus variables y métodos a varias subclases

Abstracción Consiste en captar las características esenciales de un objeto, así como sus comportamientos; es decir, es un método por el cual pasamos a obtener una determinada entidad de la realidad

Encapsulamiento Es la propiedad que tiene un sistema que ha sido descompuesto en un conjunto de módulos cohesivos y vagamente cohesivos

Polinomios Se basa en utilizar varios métodos con el mismo nombre y con diferentes funciones. Es una entidad que puede obtener valores de diferente entidad tipos durante la ejecución del programa

