

Programación Orientada a Objetos

299474

ZAPATA JIMENEZ DANIEL
ALBERTO

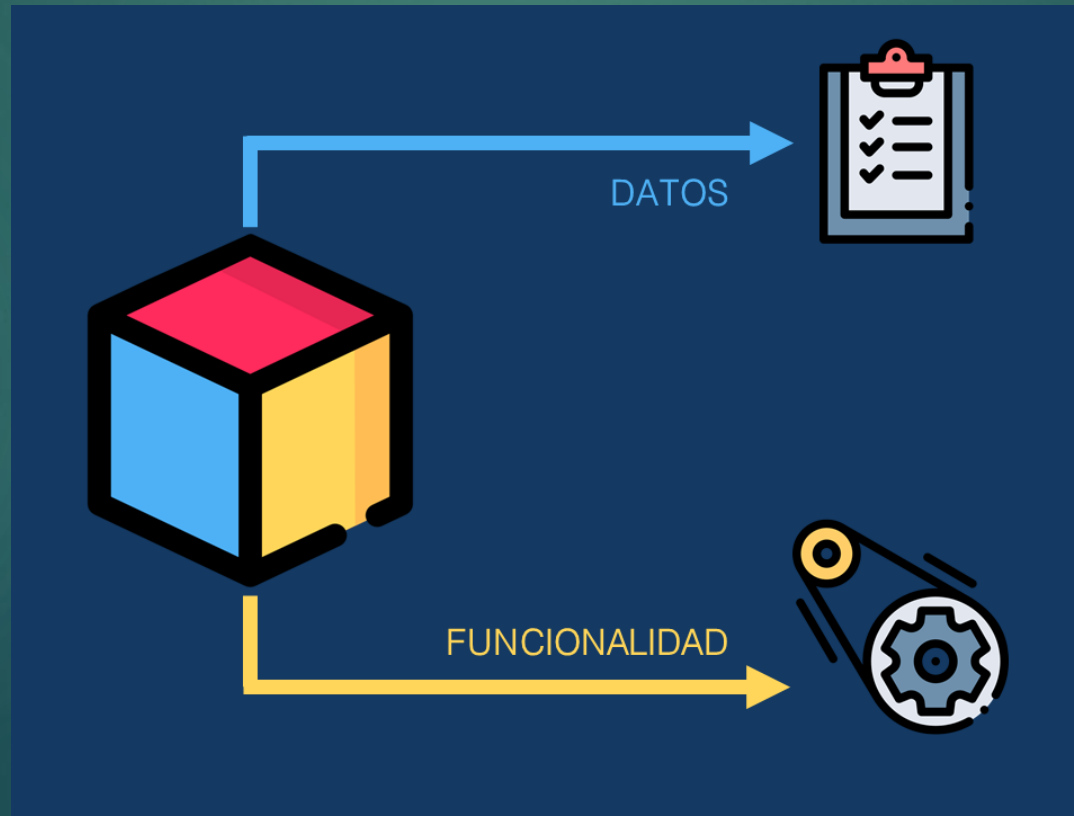
310941

OLAGUE IBARROLA LUZ DE
LOURDES

311005

BARRERA RODRIGUEZ
MARCELA ALEJANDRA

- ▶ La programación orientada a objetos es un enfoque de programación que combina datos y acciones asociadas (métodos) en estructuras lógicas (objetos).
- ▶ Este enfoque aumenta la capacidad para administrar la complejidad del software, lo cual resulta especialmente importante cuando se desarrollan y mantienen aplicaciones y estructuras de datos de gran tamaño.
- ▶ Está basada en varias técnicas, incluyendo herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo, acoplamiento y encapsulamiento.



Ventajas

- ▶ Poder utilizar el mismo código en diferentes instancias dependiendo de lo que se quiera hacer con él.
- ▶ Seguridad incrementada en tanto al código gracias a no ser lineal.
- ▶ Facilidad de mantenimiento y modificación de los objetos existentes.
- ▶ Se proporciona un buen marco que facilita la creación de rica interfaz gráfica de usuario aplicaciones (GUI).
- ▶ Se acopla bien a la utilización de bases de datos, debido a la correspondencia entre las estructuras.

Desventajas

- ▶ Su flexibilidad puede abrumar a nuevos programadores.
- ▶ Sus diversas formas de resolver un mismo problema pueden crear situaciones en las que la respuesta, aunque sencilla, es difícil de encontrar.
- ▶ Requiere mucha documentación para entender el proceso del programador y que alguien más de mantenimiento.

