

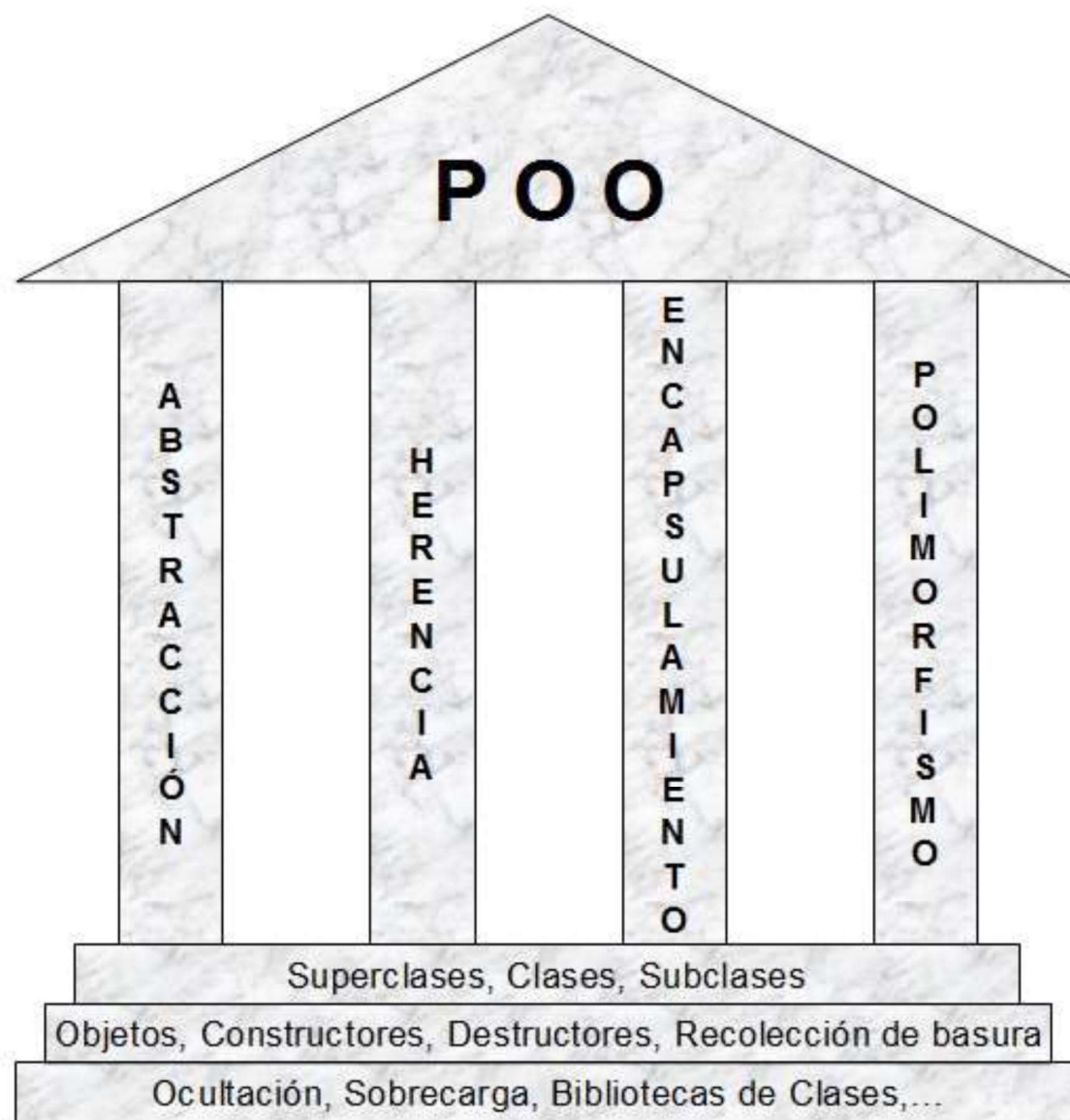
Lenguajes de Programación 1

Unidad 1

2. Programación Orientada a Objetos

- **POO**: Programación orientada a objetos (**OOP**: *Object Oriented Programming*).
- Es un paradigma de programación empleado para la implementación de soluciones de software haciendo uso de objetos y las relaciones entre éstos.
- Permite crear aplicaciones escalables y flexibles así como también la reusabilidad del código fuente.
- Se basa en conceptos clave como:
 - Abstracción (clase)
 - Encapsulamiento
 - Herencia
 - Polimorfismo





Tarea 3

- **Ensayo:** Importancia de la Programación Orientada a Objetos en la implementación de soluciones de software.
- Mínimo 1 página, máximo 3 páginas.
- Criterio personal (no se permiten herramientas de IA).
- Cuidado con el plagio! (Citar de ser necesario).

