

Clase 1

Instrucciones de patrones de diseño

ABSTRACCION

- Propiedades de los objetos
- Tipos
- Mundo abstracto/mundo fisico
- Estructura y comportamiento

COMPOSICION

Sirve para extender su funcionalidad, los objetos dentro de una composición son definidos como "privado" aunque también se lo puede definir como "publico". Todo depende de las intenciones de encapsulamiento

Objetivo de orientado a objetos → Unificar su estructura con el funcionamiento

PARADIGMAS

- Monolíticos
- Procedurales → Se basa en el procedimiento
 - **Procedimiento y modulo**
Su diferencia es que el procedimiento no tiene devolución, se ejecuta la función y no hay devolución de la misma.
Procedimiento → usa variables globales
- Modular → Hay procedimientos ya que se incluye la programación procedural
 - Evoluciona y aparece otro paradigma, es una mezcla entre programacion modular y procedural.

Clases → es fundamental ya que nos permite definir un concepto puntual y un objeto es es la representacion concreta de una clase.

Public void → void es para decir que no recibo ningun valor de retorno (public es para transformar mi variable en publica)