|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACION** | |
| **Carrera:** | INGENIERÌA EN ELECTRÒNICA Y AUTOMATIZACIÒN |
| **Asignatura:** | PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS |
| **Alumno:** | CADENA EDISON |
| **Fecha:** | 09/12/2020 |
| **NRC:** | 4570 |
| **Tema:** | Opinión sobre programación orientada a Objetos |

**TAREA POR REALIZAR. –**

Observar el video sobre <https://www.youtube.com/watch?v=DlphYPc_HKk&feature=emb_logo>

Y dar una opinión sobre lo que creemos sobre la programación orientada a objetos, después crear en formato documento Word y agregarle a un repositorio en git hub.

**OPINION SOBRE PROGRMACION ORIENTADA A OBJETOS:**

A mi entender es un paradigma de **programación** que usa **objetos** en sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Está basada en varias técnicas, incluyendo herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo, acoplamiento y encapsulamiento.

Al programar orientado a objetos tenemos que aprender a pensar cómo resolver los problemas de una manera distinta a como se realizaba anteriormente, en la programación estructurada. Ahora tendremos que escribir nuestros programas en términos de clases, objetos, propiedades, métodos y otras cosas que veremos rápidamente para aclarar conceptos y dar una pequeña base que permita soltarnos un poco con los conceptos de este tipo de programación.

Con la Programación Orientada a Objetos se buscaba resolver estas situaciones, creando unas mejores condiciones para poder desarrollar aplicaciones cada vez más complejas, sin que el código se volviera un caos. Además, se pretendía dar una de pautas para realizar las cosas de manera que otras personas puedan utilizarlas y adelantar su trabajo, de manera que consigamos que el código se pueda reutilizar.

**Clases en POO**

Como habrás podido entender, las clases son declaraciones de objetos, también se podrían definir como abstracciones de objetos. Esto quiere decir que la definición de un objeto es la clase. Cuando programamos un objeto y definimos sus características y funcionalidades en realidad lo que estamos haciendo es programar una clase. En los ejemplos anteriores en realidad hablábamos de las clases coche o fracción porque sólo estuvimos definiendo, aunque por encima, sus formas.

**Propiedades en clases**

Las propiedades o atributos son las características de los objetos. Cuando definimos una propiedad normalmente especificamos su nombre y su tipo. Nos podemos hacer a la idea de que las propiedades son algo así como variables donde almacenamos datos relacionados con los objetos.

**Métodos en las clases**

Son las funcionalidades asociadas a los objetos. Cuando estamos programando las clases las llamamos métodos. Los métodos son como funciones que están asociadas a un objeto.

**Objetos en POO**

Los objetos son ejemplares de una clase cualquiera. Cuando creamos un ejemplar tenemos que especificar la clase a partir de la cual se creará. Esta acción de crear un objeto a partir de una clase se llama instanciar (que viene de una mala traducción de la palabra instace que en inglés significa ejemplar). Por ejemplo, un objeto de la clase fracción es por ejemplo 3/5. El concepto o definición de fracción sería la clase, pero cuando ya estamos hablando de una fracción en concreto 4/7, 8/1000 o cualquier otra, la llamamos objeto.